NOUVEAU !

NUMÉRO 1 - PRINTEMPS 2005

NINTENDO DS™

LE MAGAZINE OFFICIEL

ON VOUS DIT TOUT

LA DS EST EN LÀ !

- Les tests des premiers jeux
- Tous les titres à venir
- Le dessous de la console
- La solution intégrale de Super Mario

T 02602 - 1 H - F: 7,00 € - RD

future games
The first choice for gamers

SEGA, the Sega logo, and Project Rub are either registered trademarks or trademarks of Sega Corporation.
© SEGA, 2004. All Rights Reserved. TM, ® and the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo. © 2005 Nintendo.

NINTENDO DS
LE MAGAZINE OFFICIEL

Nintendo DS, Le Magazine Officiel
est édité par Future France
S.A.S. au capital de 3995378 €,
immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
101-109, rue Jean-Jaurès - 92300 LEVALLOIS-PERRET
Tél.: 01 41 27 38 38 Fax: 01 41 27 38 39

Présidente directrice générale et représentante légale: Saghi Zaïmi
Directrice générale - Finances & administration: Jane Wray
Principal actionnaire: Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication: Saghi Zaïmi
Directeur du magazine et directeur d'édition: Vincent Alexandre *vincent.alexandre@futurenet.fr*
Directeur éditorial: Cyrille Tessier
Directrice Marketing & Commercial: Saghi Zaïmi
Directeur Commercial Publicité: Jérôme Adam

Tous droits de reproduction réservés.
Numéro ISSN: en cours
7 €. Printemps 2005. Dépôt légal à parution

Imprimé par: Didier-Québécor,
Rue des Epinettes 77000 TORCY
Distribution: Transport Presse

RÉDACTION
Tél.: 01 41 27 38 38 - Fax: 01 41 27 38 39
E-mail: *lecteurs.ds@futurenet.fr*

Rédacteur en chef: Richard Homsy
richard.homsy@futurenet.fr
Directeur artistique: Nicolas Cany
Chefs de studio: Vincent Meyrier, Jean-Michel Sabatié
Maquette: Amandine Bornibus, Gilles Viellard
Secrétariat de rédaction: Christian Debraisne, Stéphane Lay, Mina Mammeri

ONT COLLABORÉ À CE NUMÉRO
William Audureau, Sebastien Bigay, Kim Doan, Arnaud Frey, Aymeric Lallée, Leflou, Reyda Seddiki, Stonehenge, Wonder

PUBLICITÉ
Tél.: 01 41 27 38 38 - Fax: 01 41 27 64 70
Directeur de publicité: Vincent Saulnier (44 59)
Chefs de publicité: Sidonie Collet (44 89)
Nicolas Letier-Lacaze (44 91)
Responsable trafic: Maguy Édouard (38 12)
maguy.edouard@futurenet.fr
Assistante de publicité: Céline Dupré (38 86)
celine.dupre@futurenet.fr

DIFFUSION
Directrice de la diffusion: Florence Lourier (44 66)
Chef de produit vente au numéro: Aude Leborgne (6603)

FABRICATION
Chargés de fabrication: Alexandra Millet

Ce numéro comprend un double poster qui ne peut être vendu séparément.

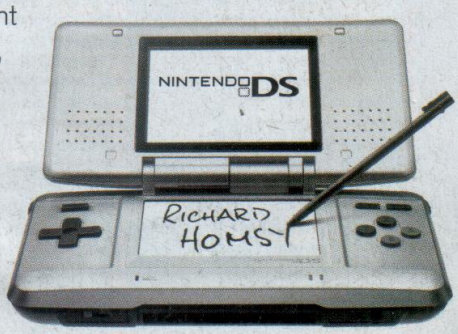
Nintendo DS, Le Magazine Officiel est une marque déposée. Tous les contenus, personnages, illustrations, logos, textes et représentations utilisés dans cette publication font l'objet de droits de propriété intellectuelle détenus par leurs titulaires propres, dont fait notamment partie la Société Nintendo Co Ltd. © 2005 Nintendo Co. Ltd. Tous droits réservés.

La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos qui lui sont communiqués par leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle des articles publiés dans *Nintendo DS, Le Magazine Officiel* est interdite sans accord écrit de la société Future France. Sauf accord particulier, les manuscrits, photos et dessins adressés à *Nintendo DS, Le Magazine Officiel*, publiés ou non, ne sont ni rendus ni renvoyés. Les indications de prix et d'adresses figurant dans les pages rédactionnelles sont données à titre d'information, sans aucun but publicitaire.

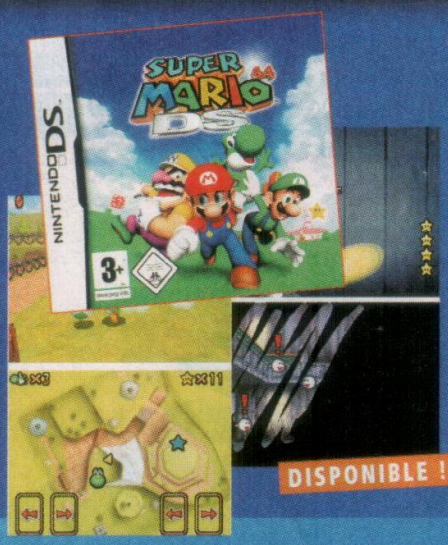
Future France est une filiale du groupe Future plc. Future publie des magazines spécialisés et ciblés pour des personnes qui partagent une même passion. Notre objectif est de satisfaire cette passion en créant des magazines offrant une information de qualité et des conseils pour gagner du temps et de l'argent, mais aussi un réel plaisir de lecture. Nous publions aujourd'hui plus de 100 magazines en France, Grande Bretagne, États-Unis et Italie. Le groupe accorde également une licence à 100 magazines dans 30 autres pays à travers le monde. Future plc est une société cotée à la Bourse de Londres (Code: FUTR).

TOUCHÉS PAR LA GRÂCE

Maître absolu du jeu sur portable depuis plus de vingt ans, Nintendo invente aujourd'hui son futur. Une console dont on n'avait même pas osé rêver: double écran, dont l'un est tactile, reconnaissance vocale, capacité à lire les jeux du GBA, connectivité Wi-Fi... Vous aimez le jeu vidéo? Ne tergiversez pas plus longtemps. Il vous faut essayer ce monstre. Quelques parties de *Wario Ware Touched!* ou de *Project Rub* achèveront de vous convaincre: vous ne jouerez plus comme avant. Pouvoir éliminer un ennemi d'une simple pression du stylet, crier sur des inconnus qui tentent d'attirer l'attention de votre dulcinée de pixels... Des plaisirs simples, immédiats, qui nous font redécouvrir la quintessence même du jeu vidéo. Si l'on peut reprocher à Nintendo de s'être un peu trop souvent reposé sur de lucratifs lauriers, il a toujours été, en matière de hard ou de soft, un précurseur fondamental. Il se surpasse aujourd'hui, en proposant une machine définitivement touchée par la grâce. «Bénie des dieux, cette DS... Même le pape l'adorerait» me glissait il y a peu un journaliste, pardonnable puisqu'en extase. Touchez-la... et vous comprendrez!



Les meilleurs jeux Nintendo DS ! !



DISPONIBLE !

DISPONIBLE !

DISPONIBLE !

DISPONIBLE !

DISPONIBLE !

Plus de 200 Micromania en France

PARIS

75 Paris / Forum des Halles / 01 55 34 98 20
75 Paris / Centre Sega / 01 40 15 93 10
75 Paris / Montparn. rue de Rennes / 01 45 49 07 07
75 Paris / Champs Elysées / 01 42 56 04 13
75 Paris / Gare du Nord / 01 53 20 13 89
75 Paris / Italie 2 / 01 45 89 70 43
75 Paris / Gare Montparnasse / 01 56 80 04 00
75 Paris / Caumartin

RÉGION PARISIENNE

91 Evry 2 / 01 60 77 74 16
91 Evry 2 Extension / 01 69 87 06 25
91 Athis Mons / 01 69 57 52 43
91 Brétigny-sur-Orge / 01 69 88 15 52
91 Valdoly Vigneux / 01 69 52 46 29
91 La Ville du Bois / 01 69 01 79 53
91 Les Ulis / 01 69 29 04 99
91 Villabe / 01 69 91 45 49
92 La Défense Puteaux / 01 46 98 08 02
92 La Défense RER Puteaux / 01 41 02 92 39
92 La Défense Niveau bas Puteaux / 01 47 76 36 41
93 Rosny2 Rosny-sous-Bois / 01 48 54 73 07
93 Les Arcades Noisy Le Grand / 01 43 04 25 10
93 Bel Est Bagnolet / 01 41 63 14 16
93 Parinor Aulnay-sous-Bois / 01 48 65 35 39
94 Créteil Soleil Créteil / 01 43 77 24 11
94 Val de Fontenay / 01 53 99 18 45
94 Bercy 2 Charenton Le Pont / 01 41 79 31 61
94 Ivry Grand Ciel /01 45 15 12 06
94 Belle Epine Thiais / 01 46 87 30 71
95 Cergy 3 Fontaines Cergy / 01 34 24 88 81
95 Cergy 3 / 01 34 43 04 90
95 Montigny les Cormeilles / 01 39 97 16 98
95 Osny / 01 30 38 48 18
77 Carré Senart Lieu Saint / 01 64 13 96 81
77 Villiers en Bières / 01 64 87 90 94
77 Boissenart Cesson / 01 64 19 00 36
77 Pontault Combault / 01 60 18 19 11
77 Claye Souilly / 01 60 94 80 41
77 Chelles 2 / 01 64 26 80 45
77 Bay 2 Torcy Marne La Vallée / 01 60 95 13 51
77 Val d'Europe Serris / 01 60 42 40 68
78 Velizy 2 / 01 34 65 32 91
78 Parly 2 Le Chesnay / 01 39 23 40 90
78 Parly 3 Le Chesnay / 01 39 23 01 77
78 St-Quentin Intérieur Montigny / 01 61 37 27 62
78 St-Quentin Extérieur Montigny / 01 61 37 34 11
78 Mantes Buchelay / 01 34 97 32 76
78 Chambourcy / 01 30 74 54 09
78 Montesson 2 / 01 61 04 19 00
78 Plaisir Les Clayes / 01 30 07 51 87
78 Flins-sur-Seine / 01 30 90 52 00
78 Mantes Buchelay / 01 34 97 32 76
78 Maurepas / 01 30 05 30 47

PROVINCE

01 Beynost 2 / 04 37 85 54 44
01 Val Thoiry / 04 50 99 01 12
02 Laon / 03 23 26 05 78
02 Le Fayet / 03 23 67 01 22
03 Montluçon St Jacques/ 04 70 08 34 67
03 Montluçon Domerat / 04 70 29 98 63
06 Nice Etoile / 04 93 62 01 14
06 Nice Lingostière / 04 92 29 10 37
06 Nice TNL / 04 93 55 49 03
06 Antibes Carrefour / 04 97 21 16 16
06 Cap 3000 St-Laurent-du-Var / 04 93 07 01 21
06 Mandelieu La Napoule / 04 93 48 02 02
07 Valence Guilherand / 04 75 74 14 17
08 Charleville Mézières / 03 24 35 55 82
13 Marseille Bonneveine / 04 96 14 05 91
13 Marseille La Valentine / 04 91 35 72 72
13 Marseille Le Merlan / 04 95 05 33 45
13 Marseille St-Loup / 04 91 32 38 89
13 Vitrolles / 04 42 77 49 50
13 Arles / 04 90 18 39 15
13 Aix-les-Milles / 04 42 20 93 48
13 Aubagne / 04 42 82 40 35
13 Avant Cap Cabries / 04 42 34 37 12
13 Martigues Canto Perdrix / 04 42 41 33 11
13 Aix-en-Provence / 04 42 29 62 36
14 Caen-Mondeville / 02 31 35 62 82
16 Cognac / 05 45 32 30 39
16 Angoulême Champniers / 05 45 24 65 54
21 Dijon La Toison d'or / 03 80 28 08 88
21 Besançon Valentin / 03 81 50 47 49
27 Evreux Guichainville / 02 32 32 99 16
29 Quimper / 02 98 10 06 14
29 Brest / 02 98 44 01 31
30 Nîmes / 04 66 02 48 25
31 Toulouse Portet/Garonne / 05 61 76 20 39
31 Toulouse Fenouillet / 05 62 75 89 14
31 Toulouse Labège / 05 61 00 13 20
33 Bordeaux Bègles / 05 57 35 38 11
33 Bordeaux le Lac / 05 56 29 05 36
33 Biganos / 05 57 17 02 83
33 Bordeaux Bouliac / 05 56 21 75 13
34 Montpellier Le Polygone / 04 67 20 09 97
34 Montpellier Perols / 04 67 68 44 39
34 Béziers / 04 67 11 01 78
35 Rennes Grand Quartier / 02 23 46 16 16
35 Rennes Colombia / 02 99 65 58 98
36 Chateauroux / 02 54 27 44 40
37 Tours Chambray-les-Tours / 02 47 48 01 52
37 Tours La Riche Soleil / 02 47 43 19 52
37 Tours St-Pierre-des-Corps / 02 47 44 15 87
37 Tours St-Cyr-sur-Loire / 02 47 85 55 64
38 L'Isle d'Abeau / 04 74 27 87 68
38 Saint-Martin d'Hères / 04 76 15 21 02
42 Saint-Etienne / 04 77 80 09 92
42 Villars / 04 77 91 06 29
44 St-Sébastien-sur-Loire / 02 51 79 08 70
44 Nantes Beaulieu / 02 51 72 94 96
44 Nantes Paridis / 02 40 50 13 41
44 Nantes Saint-Herblain / 02 28 07 22 52
44 Saint-Nazaire Trignac / 02 40 17 00 71
45 Orléans / 02 38 42 14 54
45 Saint-Jean de la Ruelle / 02 38 22 12 38
49 Angers / 02 41 25 03 20
49 Angers Grand Maine / 02 41 39 99 76
49 Cholet / 02 41 71 00 01
50 Cherbourg Cotentin La Glacerie / 02 33 20 53 04
51 Chalons-en-Champagne / 03 26 22 11 10
51 Reims Cormontreuil / 03 26 86 52 76
54 Nancy / 03 83 37 81 88
54 Nancy Laxou / 03 83 54 88 84
54 Mont St Martin / 03 82 24 04 17
56 Vannes / 02 97 40 50 98
56 Lorient / 02 97 87 01 88
57 Metz Semecourt / 03 87 51 39 11
59 Lille V2 / 03 20 19 50 24
59 Lille V2 / 03 28 37 10 44
59 Lille Euralille / 03 20 55 72 72
59 Lille rue de Béthune / 03 20 21 86 05
59 Leers / 03 28 33 96 80
59 Hazebrouck / 03 28 50 05 03
59 Roncq / 03 20 27 97 62
59 Valenciennes / 03 27 51 90 79
59 Sin Le Noble / 03 27 98 48 48
59 Faches Thumesnil / 03 20 58 90 27
59 Lomme / 03 20 92 10 15
60 Venette / 03 44 36 76 71
62 Boulogne St-Martin / 03 21 31 63 51
62 St Omer/Longuenesse / 03 21 39 29 92
62 Cité Europe Coquelles / 03 21 85 82 84
62 Lievin / 03 21 44 44 01
62 Noyelle Godault / 03 21 20 52 77
62 Béthune La Rotonde / 03 21 52 36 13
63 Clermont Ferrand Centre Jaude / 04 73 17 01 30
63 Clermont Ferrand Aubière / 04 73 26 53 52
63 Le Brezet / 04 73 14 08 19
64 Pau / 05 59 84 08 98
66 Perpignan Porte d'Espagne / 04 68 68 33 21
66 Perpignan Claira / 04 68 38 92 52
66 Perpignan Polygone / 04 68 50 43 82
67 Strasbourg Les Halles / 03 88 32 60 70
67 Strasbourg Hautepierre / 03 88 27 72 51
67 Illkirch Graffenstaden / 03 90 40 28 20
67 Schweighouse / 03 88 07 27 18
68 Mulhouse Illzach Napoléon / 03 89 61 65 20
68 Colmar Houssen / 03 89 21 01 66
68 Colmar Wittenheim / 03 89 51 33 90
69 Lyon La Part Dieu / 04 78 60 78 82
69 Ecully / 04 72 18 50 42
69 Saint Genis / 04 72 67 02 92
69 Saint Priest / 04 72 37 47 55
72 Le Mans Sud / 02 43 84 04 79
72 La Chapelle St-Aubin / 02 43 52 11 91
73 Chambery Chamnord / 04 79 68 81 83
73 Chambery Bassens / 04 79 60 05 07
74 Epagny Annecy / 04 50 24 09 09
74 Ebrembières / 04 50 38 76 57
76 Rouen Ville / 02 35 88 68 68
76 Rouen St Sever / 02 32 18 55 44
76 Rouen St Sever / 02 35 62 73 41
76 Dieppe / 02 35 06 05 15
76 Montivilliers / 02 35 13 86 98
76 Barentin / 02 35 91 98 88
76 Tourville la rivière / 02 35 81 16 16
76 Gonfreville l'Orcher / 02 35 47 41 14
79 Niort / 05 49 73 02 05
80 Amiens Glisy / 03 22 38 37 22
83 Toulon Mayol / 04 94 41 93 04
83 Toulon Grand Var / 04 94 75 32 30
83 Ollioules / 04 94 30 73 45
83 Puget-sur-Argens / 04 94 45 63 84
83 La Seyne-sur-Mer / 04 94 41 13 15
84 Avignon Mistral 7 / 04 90 81 05 40
84 Avignon Le Pontet / 04 90 31 17 66
85 La Roche sur Yon / 02 51 47 99 76
86 Poitiers / 05 49 41 82 37
88 Epinal Jeuxey / 03 29 30 94 27

NINTENDO DS

149,99 €

Venez la tester dans votre Micromania ! !

> > > Les caractéristiques de la DS™

- Ecran tactile • Batteries longue durée
- Double-écran • Contrôle digital
- Puissant moteur graphique 3D
- Micro intégré • Multijoueur sans fil
- Mode multijoueur avec un seul jeu
- Compatibilité Game Boy Advance

TOUTE L'ACTUALITÉ DU JEU VIDÉO SUR
micromania.fr

La Mégacarte
5% de remise* différée
sur les jeux et accessoires.
*Remise différée sous forme de bon de réduction de 10 €. Remise non applicable sur les Consoles.

MICROMANIA
Les nouveautés d'abord !

Réservez vos jeux !
• dans votre Micromania
• sur **micromania.fr**

Recyclez vos jeux !
Micromania reprend vos anciens jeux sur console* Nintendo GameCube
*Voir conditions à la caisse.

les nouveaux Micromania

33 MICROMANIA BIGANOS OUVERT
C. Ccial Auchan - 33380 BIGANOS
Tél. 05 57 17 02 83

78 MICROMANIA MANTES BUCHELAY
C. Ccial Auchan Mantes Buchelay OUVERT
78200 BUCHELAY - Tél. 01 34 97 32 76

37 MICROMANIA CHAMBRAY LES TOURS
C. Ccial La Vrillonnerie - 37172 CHAMBRAY LES TOURS - Tél. 02 47 48 01 52 OUVERT

74 MICROMANIA ETREMBIERES OUVERT
C. Ccial Shopping - 74100 ETREMBIERES
Tél. 04 50 38 76 57

62 MICROMANIA BETHUNE LA ROTONDE
C. Ccial Auchan - 62400 BETHUNE OUVERT
Tél. 03 21 52 36 13

77 MICROMANIA CHELLES OUVERT
C. Ccial Chelles 2 - 77500 CHELLES
Tél. 01 64 26 80 45

16 MICROMANIA COGNAC OUVERT
C. Ccial Auchan Cognac
16100 CHATEAUBERNARD - Tél. 05 45 32 30 39

38 MICROMANIA St MARTIN D'HERES OUVERT
C. Ccial Géant - 38407 St-MARTIN D'HERES
Tél. 04 76 15 21 02

35 MICROMANIA RENNES COLOMBIA OUVERT
Ctre Colombia - 35000 RENNES - Tél. 02 99 65 58 98

63 MICROMANIA LE BREZET OUVERT
C. Ccial Géant - 63100 CLERMONT-FERRAND
Tél. 04 73 14 08 19

49 MICROMANIA CHOLET OUVERT
C. Ccial Carrefour - 49300 CHOLET - Tél. 02 41 71 00 01

78 MICROMANIA MAUREPAS OUVERT
C. Ccial Pariwest - 78318 MAUREPAS
Tél. 01 30 05 30 47

27 MICROMANIA EVREUX GUICHAINVILLE
C. Ccial Carrefour - 27930 GUICHAINVILLE
Tél. 02 32 32 99 16 OUVERT

59 MICROMANIA SIN LE NOBLE
C. Ccial Auchan Les Epis OUVERT
59450 SIN LE NOBLE - Tél. 03 27 98 48 48

73 MICROMANIA CHAMBERY BASSENS OUVERT
C. Ccial Carrefour - 73000 CHAMBERY BASSENS
Tél. 04 79 60 05 07

59 MICROMANIA HAZEBROUCK OUVERT
C. Ccial Carrefour - 59190 HAZEBROUCK
Tél. 03 28 50 05 03

13 MICROMANIA AIX EN PROVENCE OUVERT
C. Ccial Géant Casino - 13100 AIX-EN-PROVENCE
Tél. 04 42 29 62 36

91 MICROMANIA VILLABE OUVERT
C. Ccial Carrefour - 91100 VILLABE
Tél. 01 69 91 45 49

13 MICROMANIA MARSEILLE SAINT-LOUP
C. Ccial Auchan - 13010 MARSEILLE OUVERT
Tél. 04 91 32 38 89

33 MICROMANIA BOULIAC BORDEAUX
C. Ccial Auchan - 33270 BOULIAC OUVERT
Tél. 05 56 21 75 13

44 MICROMANIA ST NAZAIRE TRIGNAC
C. Ccial Auchan - 44570 TRIGNAC OUVERT
Tél. 02 40 17 00 71

59 MICROMANIA FACHES THUMESNIL
C. Ccial Auchan OUVERT
59155 FACHES-THUMESNIL
Tél. 03 20 58 90 27

83 MICROMANIA LA SEYNE/MER OUVERT
C. Ccial Auchan - 83500 LA SEYNE/MER
Tél. 04 94 41 13 15

59 MICROMANIA LILLE V2 OUVERT
C. Ccial V2 - 59650 VILLENEUVE D'ASQ
Tél. 03 28 37 10 44

25 MICROMANIA BESANCON VALENTIN
C. Ccial Carrefour - 25000 BESANCON OUVERT
Tél 03 81 50 47 49

66 MICROMANIA PERPIGNAN POLYGONE
C. Ccial Leclerc Nord - 66000 PERPIGNAN
Tél. 04 68 50 43 82 OUVERT

68 MICROMANIA WITTENHEIM OUVERT
C. Ccial Cora - 68270 WITTENHEIM - Tél. 03 89 51 33 90

37 MICROMANIA TOURS ST CYR/LOIRE OUVERT
C. Ccial Auchan - 37540 SAINT-CYR-SUR-LOIRE
Tél. 02 47 85 55 64

59 MICROMANIA LOMME OUVERT
C. Ccial Carrefour - 59160 LOMME
Tél. 03 20 92 10 15

75 MICROMANIA CAUMARTIN
64, avenue Caumartin OUVERT
75009 PARIS - Tél. 01 45 96 35 36

34 MICROMANIA BEZIERS 2 OUVERT
C. Ccial Beziers 2 - 34500 BEZIERS
Tél. 04 67 21 22 00

76 MICROMANIA MONT ST-AIGNAN OUVERT
C. Ccial Carrefour - 76130 MONY-ST-AIGNAN

83 MICROMANIA CENTRE AZUR HYERES
C. Ccial Géant St-Jean - 83400 HYERES OUVERT

54 MICROMANIA HOUDEMONT NOUVEAU
C. Ccial Cora - 54180 HOUDEMONT

53 MICROMANIA LAVAL NOUVEAU
C. Ccial Carrefour - 53000 LAVAL

30 MICROMANIA NIMES SUD NOUVEAU
C. Ccial Nimes Sud - 30000 NIMES

Retrouvez les adresses complètes de tous les Micromania sur micromania.fr

SOMMAIRE

SUPER MARIO 64 DS : LE TEST 44

Mario règne toujours en maître incontesté de la plate-forme ! Une aventure inspirée et inédite, exploitant à fond la DS.

AIDE DE JEU DU MOIS 86

Toutes les étoiles, les mini-jeux et les persos de *Mario* : LA totale !

NINTENDO DS
LE MAGAZINE OFFICIEL
NUMÉRO 1 - PRINTEMPS 2005

LES DESSOUS DE LA DS 10

Toutes les caractéristiques de la DS enfin révélées.

MARIO KART DS 20

Premiers tours de circuit d'un des jeux DS les plus attendus.

ASTRO BOY OMEGA FACTOR 77

Votre DS lit aussi les jeux GBA : ils sont ici à l'honneur.

Ce mois-ci

Zoom
Les dessous de votre console... 10

Actus
Animal Crossing 29
Bomberman DS 25
Castlevania DS 29
Egg Monster Heroes 26
Jam with the Band 30
Jump Superstars 32
Kirby DS 24
Mario Kart DS 20
Metroid Prime Hunters First Hunt 22
Mystical Ninja Starring Goemon 26
Naruto DS 25
New Super Mario Bros. 25
Nintendogs 21
Puyo Pop Fever 28
Yoshi's Touch & Go 30

Matos
Une DS intérieur cuir, ça vous dit ? 38

Planète Cube
Le meilleur de l'actualité GameCube 40

Tests
Asphalt Urban GT 62
Mr. Driller Drill Spirits 60
Pokémon Dash 74
Polarium 68
Project Rub 52
Rayman DS 64
Spider-Man 2 50
Super Mario 64 DS 44
Les Urbz Les Sims in the City 58
Tiger Woods PGA Tour 2005 72
Wario Ware Touched ! 56
Zoo Keeper 70

Le meilleur du GBA
Astro Boy Omega Factor 77
Donkey Kong King of Swing 80
Kingdom Hearts Chain of Memories 82

Aide de jeu
Trouvez les 150 étoiles et tous les mini-jeux de Super Mario 64 DS 86

SONNERIES

TÉLÉCHARGER Toutes les explications en bas de cette page !

ÉCOUTE & REMIX

Préécouter toutes les sonneries, **choisir** parmi plusieurs versions (une sonnerie + dans la liste ci-contre est disponible en plusieurs versions) et les télécharger :
TÉL> 0899 70 50 40
WEB> www.persomobiles.fr

ALERTES SMS (MINIS)

Une sonnerie signalée par **M** existe aussi en version très courte, idéale pour une alerte SMS! **TÉL> 0899 70 50 40**

100% QUALITÉ !

Nos sonneries sont automatiquement téléchargées dans la **meilleure qualité** possible pour votre mobile: mono, polyphonique jusqu'à 40 tons, Hifi...

RECHERCHER

Nous avons plus de 5000 sonneries! Si vous n'avez pas trouvé la vôtre dans cette page, cherchez-la dans notre catalogue !

Recherche par nom:
TÉL> 0899 70 50 40
SMS> PartieDuTitre au **81111**.
Ex. **PAR** au **81111** pour Le Parrain

Recherche par thème:
Chaque thème a un code signalé dans la liste, vous pouvez l'utiliser pour rechercher une sonnerie dans un thème.
50 Reggae! 1563
TÉL> 0899 70 50 40
SMS> CodeThème au **81111**.
Ex. **1563** au **81111** pour Reggae

SMS+ 81111 1 € par envoi + prix d'un SMS

RAP, RNB

03 Bonnie and Clyde M 55305
94 52049
Afrodisiac 52177
Ain't nothing wrong NEW 52581
Angela 55594
Art de rue M 55607
Au summum M 54580
Avant de partir 52187
Baby boy M + 53068
Baby cakes NEW 52398
Bad boys de Marseille 55945
Bad intentions 55606
Belly dance M + NEW 52543
Belsunce breakdown M 56612
Bye bye M + NEW 52489
California Love 54245
Candy shop NEW 52589
Cargo de nuit 2005 M NEW 52600
Ce mec ne lâche pas l'affaire M NEW 52568
Changes 54247
Charisme NEW 52606
Crazy 52202
Dilemma M 55917
Donna 52446
Dr. Hannibal M 54123
Drop it like it's hot 52353
Elle me contrôle NEW 52609
Et c'est parti M + 52011
Et j'attends 52206
Et si tu n'existais pas M NEW 52587
Éternellement M + 53675
F.U.R.B (Fuck you right back) 52090
Femme like U M + 53747
Freestyle M NEW 52585
Fuck it (I don't want...) M + 53824
Gentleman M + 52213
Get right 52515
Goodies 52256
Hey oh M + 54957
Hommes femmes M + NEW 52382
Honey 52182
Hotel 53856
How we do M NEW 52571
I don't wanna know M + 53758
In da club M + 54158
Je danse le mia 56145
Je reste ghetto M + 53756
Just lose it 52273
Just married 52175
L'assassin M NEW 52266
L'orphelin M + 53552
La faucheuse 52159
La ficelle 52360
Le même sang M NEW 52340
Le son des bandits 56054
Le son qui tue M + 52053
Lean back 52381
Let me love you NEW 52558
Let's get it started 52086
Like a toy soldier NEW 52551
Locked up M + NEW 52480
Lose my breath 52327
Magic stick NEW 52251
My boo M + 52352
No more drama 56055
Noble art M 54758
N°10 53929
Obsession si es amor 52432
Oye mi canto NEW 52540
P.I.M.P M + 54992
Parle-moi M + 53557
Petit frère M + 55610
Pom pom pom NEW 52535
Pour ceux 54964
Real slim shady M 56618
Sales gosses M 54757

RAP, RNB (suite)

Sans (re)pères M + 53150
Sexy pour moi M + 53381
Showbiz 52373
Shut up M + 53424
Si loin de vous 52321
Soldier NEW 52559
Sous l'oeil de l'ange M NEW 52550
Steamy nights NEW 52542
Still D.R.E. M 54246
The next episode 56632
Trop fresh M NEW 52584
Viens M NEW 52349
Yeah M + 53624
Zone internationale NEW 52331
480 Rap! 1554

POP, ROCK

A chi mi dice NEW 52539
Aeroplane NEW 52504
American idiot 52325
Bad day NEW 52549
Besame Mucho (version rock) M NEW 52562
Bohemian rhapsody 54151
Boulevard of the broken dreams NEW 52552
Bring me to life M 54364
Californication 56760
Citroën C3 (2005) NEW 52601
Come as you are + 55713
Do somethin' M NEW 52385
Do you read me NEW 52355
Enjoy the silence 53884
Enjoy the silence (LP remix) 52250
Everytime 53978
Get the party started M + NEW 56065
Going under + 53041
Hotel California M + 56765
Hysteria 53546
Ich will 54385
Jump 55656
Kashmir 54415
Mein Teil 52240
Misunderstood NEW 52541
My prerogative 52253
Nightshift M NEW 52561
Orange, c'est mieux de se voir (2005) NEW 52602
Orchestra 52003
Paint it black M + 55750
Rock around the clock 55163
Seven nation army + 54334
She will be loved NEW 52130
Smells like teens spirit 55340
Smoke on the water M 55427
Stairway to heaven 56790
The final countdown 54551
The Reason M + 53994
This love 52073
Welcome to my truth M NEW 52575
What you're waiting for NEW 52433
You had me NEW 52324
Zombie 54934
730 Pop/Rock! 1561
60 Rock'n roll! 1581

ROCK FRANÇAIS

Apologie 54047
C'est quand le bonheur 52086
Cargo de nuit NEW 55122
Contact + NEW 52505
Dans un verre à ballon 52012
Dernière danse M 54382
J'ai demandé à la lune M 56096
J'sais pas danser M NEW 52570
Jeune et con 55779
L'aventurier M 56097
Lambé an dro 54048
Le vent nous portera 56769
Mala Vida 56178
Tout le bonheur du monde NEW 52469
180 Rock Français 1548

HARD ROCK

Aces high 54407
Amerika M + 52362
Back in black 54392
Behind blue eyes 53481
Black hole sun NEW 52511
Breaking the habit 53962
Chop Suey 53113
Duality 52014
Fear of the dark 54408
Feeling this 53357
Hard as a rock 55301
Hell bells + 55273
Highway to hell + 55688
I was made for loving you 54984
In the end M 54219
My immortal 53480
Numb M + 54896
Numb/Encore NEW 52545
People = shit M NEW 52573
Personal Jesus 52184
Thunderstruck 54393
Vermilion part 1 M NEW 52576
80 Hard Rock! 1543

VARIÉTÉS

Adieu jolie Candy 53786
Adieu Monsieur le Professeur 52477
Aimer 53447
Ainsi sois-je 54566
Alexandrie Alexandra 56222
Allumer le feu M 56228
Alors regarde 53941
Ameno 52127
Au café des délices 55597
Au paradis M NEW 52583
Besoin de vous NEW 52598
C'est de l'or M NEW 52592
C'est dingue NEW 52509
C'est plus fort que moi 52267
C'est toi que je t'aime 55579
California 52229
Cette année là 56396
Chanter qu'on les aime 52265
Comme j'ai mal 55840
Comme un garçon 52259
Couleur menthe à l'eau 56230
D'un piano à l'autre NEW 52372
Déconnecter M + NEW 52566
Déracinée NEW 52546
Désenchantée 56214
Don Juan-Changer M NEW 52553
Dragostea din tei M + 53819
Elle danse seule NEW 52208
En apesanteur 55549
En chantant M + 55327
Ensorcelée 53955
Entre nous M 55456
Envole-moi 54276
Et l'on y peut rien M 54595
Et puis la terre NEW 52444
Etre à la hauteur 52408
Être une femme M NEW 52582
Face à la mer M + 53903
Fan 54356
Femme libérée 53635
Fuck them all NEW 52467
Graal-Tous les secrets du monde M NEW 52580
Hymne à l'amour 54013
Il suffira d'un signe 55095
J'ai encore rêvé d'elle 55615
J'aurais voulu être un artiste NEW 56110
J'avais quelqu'un NEW 52547
Je m'en vais 53800
Je m'envole M NEW 52567
Je n'ai pas changé 53256
Je ne sais pas son nom NEW 52323
Je te promets M 54555
Je vais à Rio 56223
Je vais t'aimer 53272
Je viens du Sud NEW 52470
Je voudrais que tu me consoles 52280
L'aigle noir + 55690
L'amour qu'il faut M NEW 52577
L'envie d'aimer 55603
L'homme de farandole NEW 52330
L'instant X 55835
La rivière de notre enfance M + 52329
La solitudine + 54489
Laisse-moi 54099
Laissez-moi danser M + 54260
Le lundi au soleil 54259
Le monde est stone + NEW 55165
Le petit bonhomme en mousse M 55629
Le poulailler 53954
Le prélude de Bach 53237
Les garçons de mon quartier M NEW 52556
Les lacs du Connemara + 55331
Les rois mages 56811
Les uns contre les autres NEW 55166
Ma liberté de penser M 54315

VARIÉTÉS (suite)

Ma philosophie M + NEW 52369
Ma révolution 53877
Maria Magdalena M 53044
Marie M 55818
Mistral gagnant M + 54200
Mon amant de St-Jean 55545
Morgane de toi 54201
Mourir demain 53924
Murmures M NEW 52569
On n'a pas tous les jours 20 ans 54191
Petite Marie 55117
Pourvu qu'elles soient douces 55841
Quand ils sont là NEW 52263
Que je t'aime + 56225
Rodeo 52411
Sans contrefaçon 56213
Si demain... (Turn around) 53462
Si seulement je pouvais lui manquer 53839
Song of the storm NEW 52548
SOS d'un terrien en détresse 52537
Starmania-Ziggy NEW 53584
Tant pis 53335
Tes états d'âme Éric NEW 52510
Tous les cris, les S.O.S. + 53693
Une belle journée 56095
Vivo per lei 54320
Vivre pour le meilleur 55601
910 Variétés! 1564
20 Comédies musicales! 1574
20 Humour! 1598

DANCE, ELECTRO

American life 54294
Bailando NEW 52481
Boom boom boom NEW 52483
Break 4 love NEW 52524
Break my stride M NEW 52591
California Dreamin' M + 53805
Call on me M + 52460
Can you feel it 54759
Cha cha slide 53830
Chihuahua M + 54121
De ce plang chitarele NEW 52538
Despre Tine 52120
Dragostea din teï 53820
Drop the pressure M NEW 52590
Follow me 54662
Four to the floor M + 52116
Galvanize M NEW 52599
La flûte enchantée 55795
La lettre à élise 56881
La marche Turque 55833
Lo le canto pert te NEW 52507
Rigoletto-La donna e mobile NEW 52399
40 Classique! 1558
50 Jazz! 1560

CINÉ, TV

1492, Christophe Colomb + 56090
2001, l'odyssée de l'espace 56889
24 heures chrono 53411
24 heures-Sonnerie de la CTU 53422
9 semaines 1/2-You can leave your hat on 54503
Agence tous risques M + 56826
Albator + 56719
Alias 56319
Ally Mc Beal 56704
Amélie Poulain M + 56633
Amicalement vôtre M + 56603
Angel M 56851
Arizona Dream 56794
Arnold et Willy + 56844
Austin Powers 56751
Bagdad Café 56887
Bambi NEW 52516
Benny Hill M 56820
Bernard et Bianca NEW 52485
Bodyguard-I will always love you 53011
Borsalino 54971
Braveheart M + 55968
Buena Vista Social Club-Chan Chan + 56186
Buffy contre les vampires 56616
Caliméro 55960
Candy + 56610
Capitaine Flam M 56717
Cat's eyes 55129
Chapeau melon et bottes de cuir 56738
Chapi Chapo M + 56650
Charlie et ses drôles de dames (Charlie's Angels) 54780
Charmed + 56852
Cosby Show 54909
Coup de foudre à Bollywood NEW 52526
Dallas 56652
Dirty Dancing-Time of my life M + 53713
Dragon Ball GT M + 54343
Dragon Ball Z 56789
Evangelion 55231
Fantômas 54789
Flashdance 56024
Fort Boyard 56919
Frère des ours-On my way 53423
Frida-Burn it blue M NEW 52594

RAGGA (suite)

Get busy M 54661
Hey sexy lady M 54388
Jump up NEW 52500
Love dem so NEW 52498
Pon de river, pon de bank NEW 52493
Pull up 53972
Ragga string 53893
Trahison NEW 52496
Tu te fous de ma gueule 52195
Tunda clap NEW 52499
20 Ragga! 1535

ITALIE, LATINO

(Choopeta) Mamae eu quero 52097
Brazil 56808
Enamorame M + 52318
Faz tempo NEW 52492
Gloria 53283
Obsession M + 53887
Sara perche ti amo 53282
Sientelo 53925
Ti amo M 55568
Una storia importante + 52457
60 Latin! 1579
20 Italie! 1594

RAÏ, ORIENTAL

A vava inouva 55318
Abdel Kader M 55435
Aïcha 56697
Baida mon amour 52414
Didi + 56698
El Salam Alaikoum 53679
Gaa Malade Mentale 52439
La Camel NEW 52413
Rachid System M + 52359
Sobri M + 53905
Wahrane wahrane 55374
Ya rayah 55334
Youm wara youm 55433
50 Raï! 1562

CLASSIQUE, JAZZ

5ème Symphonie M 56879
Agua de Beber 54097
Begin the beguine NEW 52533
Bolero 55176
Carmina burana M 55723
Desafinado 54096
Jésus, que ma joie demeure 53971
La flûte enchantée 55795
La lettre à élise 56881
La marche Turque 55833
Lo le canto pert te NEW 52507
Rigoletto-La donna e mobile NEW 52399
40 Classique! 1558
50 Jazz! 1560

CINÉ, TV

1492, Christophe Colomb + 56090
2001, l'odyssée de l'espace 56889
24 heures chrono 53411
24 heures-Sonnerie de la CTU 53422
9 semaines 1/2-You can leave your hat on 54503
Agence tous risques M + 56826
Albator + 56719
Alias 56319
Ally Mc Beal 56704
Amélie Poulain M + 56633
Amicalement vôtre M + 56603
Angel M 56851
Arizona Dream 56794
Arnold et Willy + 56844
Austin Powers 56751
Bagdad Café 56887
Bambi NEW 52516
Benny Hill M 56820
Bernard et Bianca NEW 52485
Bodyguard-I will always love you 53011
Borsalino 54971
Braveheart M + 55968
Buena Vista Social Club-Chan Chan + 56186
Buffy contre les vampires 56616
Caliméro 55960
Candy + 56610
Capitaine Flam M 56717
Cat's eyes 55129
Chapeau melon et bottes de cuir 56738
Chapi Chapo M + 56650
Charlie et ses drôles de dames (Charlie's Angels) 54780
Charmed + 56852
Cosby Show 54909
Coup de foudre à Bollywood NEW 52526
Dallas 56652
Dirty Dancing-Time of my life M + 53713
Dragon Ball GT M + 54343
Dragon Ball Z 56789
Evangelion 55231
Fantômas 54789
Flashdance 56024
Fort Boyard 56919
Frère des ours-On my way 53423
Frida-Burn it blue M NEW 52594

CINÉ, TV (suite)

Frida-La Bruja M NEW 52519
Friends-Thème M + 56617
Furyo 52430
Ghost-Unchained melody + 56464
Ghostbusters-SOS fantômes 56263
Goldorak, go ! 54811
Goldorak, le grand. 54808
Goldorak-Là haut, là haut... + 56654
Grease + 56754
Halloween M 54000
Happy Days 56929
Hawaï police d'état + 56818
Il était une fois dans l'ouest + 56658
Il était une fois en amérique 56249
Il était une fois l'homme-Toccata & fugue en ré mineur 54346
Iznogoud + NEW 52572
Jackass 53515
James Bond-GoldenEye 56265
James Bond-Thème M + 56639
Jayce et les conquérants de la lumière 54900
Jeux interdits M + 56792
K2000 56847
Ken, le survivant 53022
Kill Bill-Bang Bang 53389
Kill Bill-Twisted Nerve 52196
L'effet papillon NEW 52597
L'exorciste M + 56740
L'homme qui tombe à pic 56842
L'homme qui valait 3 milliards 56945
L'Inspecteur Gadget M 56733
La 7ème compagnie M + 53023
La beuze-99 Luftballons + 54139
La boum + 56655
La Boum 2-Your eyes 54893
La chèvre 56270
La famille Adams + 56893
La marche de l'empereur M NEW 52555
La panthère rose M + 56629
La petite maison dans la prairie 56815
La petite sirène-Partir là-bas NEW 52517
La petite sirène-Sous l'océan NEW 52518
La soupe aux choux M + 56040
La vérité si je mens 54472
Le bon, la brute et le truand + 56657
Le château dans le ciel 55458
Le clan des siciliens M 56250
Le flic de Beverly Hills-Axel F M + 56076
Le gendarme de St Tropez-Thème M + 56073
Le grand blond avec une chaussure noire + 56038
Le livre de la jungle NEW 52491
Le Parrain M + 56072
Le père noël est une ordure-Destinée 55296
Le pont de la rivière Kwaï NEW 56005
Le Roi Lion 56261
Le seigneur des anneaux II-Thème + 55065
Le seigneur des anneaux-Thème 53487
Les 101 Dalmatiens NEW 52520
Les 11 commandements-Comme des connards 53466
Les 4.400 NEW 52604
Les Aristochats NEW 52508
Les aventures de Rabbi Jacob M + 56272
Les brigades du tigre 56821
Les bronzés font du ski M + 56948
Les bronzés font du ski-Quand le reverrai-je ? + 55948
Les Bronzés-Darla Dirladada + 56957
Les choristes M + 53793
Les choristes-Caresse sur l'océan 52160
Les Minipouss 54923
Les mystères de l'ouest + 56816
Les mystérieuses cités d'or 56735
Les Schtroumpfs + 56986
Les Simpsons M + 56615
Les têtes brûlées 56891
Les tontons flingueurs 55794
Love Story 56079
Mac Gyver + 56730
Magnum M 56682
Mariés, 2 enfants 56840
Maya l'abeille M + 56601
Midnight Express M 56002
Mission Impossible 1-Thème film M + 54750
Mission Impossible-Thème série TV M 56635
Moi, Renard M NEW 52603
Mon nom est personne + 56253
Mortal Kombat 54891
Nicky Larson 55235
Paris brûle-t-il ?-Paris en colère NEW 52503
Pirates des Caraïbes M + 54959
Pretty woman 56021
Pulp Fiction-Girl, you'll be a woman soon 56350
Pulp Fiction-Misirlou M + 56641
Pulp Fiction-You never can tell 56343
Resident evil-Le film 56525
Rocky I-Gonna fly now 53538
Rocky III-Eye of the tiger M + 56718
Sex and the City 56813
Sexe intentions-Bittersweet symphony M 55494
Smallville-Save Me M 54358
Stargate SG-1 M 56843

CINÉ, TV (suite)

Starsky & Hutch M + 566
Supercopter + 55
Terminator 3-Le soulèvement des machines 549
Thodi Door Saath Chalo NEW 525
Titanic-My heart will go on M + 567
Tom Sawyer M + 559
Top Gun-Take my breath away M 568
Toy Story NEW 525
Wonder woman 543
X-Files + 566
310 Films! 15
190 Séries! 15
100 Dessins animés! 15
10 Bollywood! 15

PUBLICITÉS

Areva 2004-Funky Town + 562
Banque Populaire-Free M 561
Bouygues Télécom (2004) 522
Chanel n°5 (2004) NEW 525
Coca Cola Vanille-Day-O M + 544
Dim M + 566
Dior J'adore (2004) NEW 525
EDF 2004-Votre monde s'éclaire 538
Evian 2003-We will rock you M 565
Groupama (Le Bac)-Over the rainbow 547
Nescafé-Colegiala 567
Nespresso capsules (2004) M NEW 525
Nutella 2003-Glorious 534
Orange-Communiquons plus NEW 525
Renault Espace (2004) NEW 525
Renault Scenic 2004 521
Royal Canin-Le Professionnel M + 560
Varta (2004)-Non stop NEW 525
100 Publicités! 15

PAILLARD, FÊTES

Bali Balo M + 561
J'ai la ... qui colle 561
La chenille 559
La digue du... 561
10 Chansons paillardes! 15
20 Fêtes/Événements! 15

perso

PERSONNALISEZ VO
ALCATEL BENQ BLACKBERRY DBT
NEC NOKIA PANASONIC PHILIPS
SONY/ERICSSON SPV TELEFONICA
TÉL> 0899 70

BRUITAGES

Hava naguila + 561
Pin Pom (Pompier) M + 566
Signal aéroport 546
Sirène de police américaine 548
Sonnerie vieux téléphone 544
10 Divers/Jingle! 156

HYMNES, RÉGIONS

An Alarc'h 530
Défilé de la garde républicaine 521
From Galway to Dublin (Irlande) 535
Hymne Algérie M + 566
Hymne Australie 531
Hymne Brésil 560
Hymne Corse + 550
Hymne Etats Unis + 566
Hymne Foot 1-Zadok the priest 538
Hymne Israël-Hatikva + 566
Hymne Italie M 566
Hymne La Marseillaise M + 566
Hymne Maroc 566
Hymne Nice-Nissa la bella 523
Hymne Portugal M + 567
Hymne Roumanie 531
Hymne Royaume Uni 566
Hymne Tunisie 566
Hymne Turquie 567
L'internationale M + 569
Le chant des partisans 554
Marche de la légion étrangère 521
Marie la Dondaine NEW 525
Saint Cyr 521
Tiens, voilà du boudin! 520
Tri Matelod 530
60 Hymnes! 155
10 Musiques régionales! 154
10 Musiques militaires! 153

BRUITAGES HIFI

TÉLÉCHARGER Toutes les explications à droite !

ÉCOUTER, + DE CHOIX

Choisissez votre bruitage (et sa version) dans notre catalogue et faites-en votre sonnerie!
TÉL> 0899 70 50 40
WEB> www.persomobiles.fr

Aboiement chien 66001
Actualités années 30 66097
Boite à bêêêêh NEW 66122
Boite à meeeeuh NEW 66121
Bruits de bouche 66086
Chant "C'est la lutte finale !" 66052
Chant "Le téléphone pleure" (parodie) 66055
Chant Tyrolien 66004
Cigales 66104
Corne de supporter NEW 66130
Cri d'Alien NEW 66112
Cri de la citrouille NEW 66113
Cri de Tarzan 66053
Cris de torture NEW 66115
Délire chinois 66009
Fantômes NEW 66116
Fou rire 66012
Miaulement chat 66013
Pet... "Euh... désolé, la tartiflette" NEW 66118
Pets 66014
Rire démoniaque NEW 66114
Rots 66016
Serpentin (langue de belle mère) NEW 66125
Sifflet NEW 66131
Sifflet (Ouah, le canon) 66019
US Police "Hands up" 66078
Vieux klaxon NEW 66129
Vieux téléphone 66026
Voix d'aéroport 66020
Voix de canard 66021
Voix de supermarché 66102
Vomissements 66023
Youyous arabes NEW 66111
Voix "Allo ! Ici la gendarmerie !" 66051
Voix "Allo" en écho NEW 66128
Voix "Appel à toutes les unités" 66098
Voix "C'est mon portable qui sonne ?" 66031
Voix "C'est pas moi m'sieur l'agent" 66033
Voix "C'est quoi c'bordel ?" 66089
Voix "Décroche, allez, décroche !" 66035
Voix "Décroche, sinon j'te fais bouffer la neige" NEW 66119
Voix "Espèce de p'tit con !" 66045
Voix "Hasta la vista, baby" 66075
Voix "Inch allah" 66082
Voix "J'te kiffe grave" NEW 66109
Voix "Mais foutez moi la paix !" 66094
Voix "Nous zafons les moyens..." 66041
Voix "Ouvrez, police !" 66044
Voix "Planté d'bâton !" NEW 66124
Voix "Qui c'est qu'a pété ?" 66068
Voix "Si ça se trouve, c'est mon portable qui sonne !" 66048
Voix "Ta mère !" 66099
Voix "Terminus, tout l'monde descend" NEW 66123
Voix "Tu viens chez oim ?" NEW 66110
Voix "Wazzzzha ?" 66101
Voix "Y a person qui répond ?" 66065
120 Hifi! 1546

COMMENT TÉLÉCHARGER ?

1) Notez la **référence** (Ex: 56072).
2) Passez commande, au choix:
TÉL> 0899 70 50 40 Choix "Vous connaissez la référence".
SMS> Référence au **81122**
Commande en 2 SMS seulement! Exemple: envoyez **56072** au **81122** pour Le Parrain
MNITEL> 3617 PERSOMOBILES
3) Votre mobile reçoit la sonnerie ou l'image quelques secondes plus tard!

SMS+ 81122 1,5 € par envoi + prix d'un SMS

Tarifs: 3615: 0,35 €/MN **3617:** 0,86 €/MN **0899:** 1,35 € + 0,34 €/MN **51111:** 0,20€ **61111:** 0,35 € **71111:** 0,35 € **81111:** 1,00€ **81122:** 1,5 € ***Remboursement (incompatibilité)** : Envoyez votre demande en précisant votre numéro de téléphone, sa marque, son type, date et heures de votre appel et la référence à Persomobiles / BP 249 / 94102 Saint-Maur Cedex. Après vérification nous vous rembourserons la communication ainsi que le timbre.

Wap: Pour télécharger une image couleur ou une sonnerie polyphih, votre mobile doit être configuré wap. Si ce n'est pas le cas, faites activer le wap par votre opérateur. **Copyrights:** AL:A.Emoult BO: Boxybox CA: Charlie persomobiles .an service Pixtel
CH: C.Martin-JTP CL: Clair obscur JE: JY Leclercq JO: J.Peyrou LA: L.Clain MA: M.Robin NP: ©2004Nioupro OL: OL.Discot PA: Panoramic PL: Photolive PR: Presse Sport PS: P.Blanche PX+N&B: Pixtel RE: L.Murrin St: SipaPress SP: StockImage-Plisson

FACILE LE JEU MOBILE !

TÉLÉCHARGER Simple !
TÉL> 0899 70 50 40
Choix "Vous connaissez la référence". Ex: 44044 pour Prince of Persia

COMPATIBILITÉ
Les jeux sont compatibles avec Bouygues, Orange et Sfr et la plupart des téléphones Java **Alcatel, Lg, Motorola, Nokia, Panasonic, Sagem, Samsung, Siemens, Sharp, SonyEricsson...** Vérifier la compatibilité avant de télécharger: **référence** au **61111**. Ex: **44045** au **61111** pour Block breaker.

+ D'INFOS + DE TESTS
Nous avons décrit précisément et donné notre avis sur tous nos jeux! Pour tout savoir sur un jeu, envoyez sa **référence** au **61111**. Ex.: **44007** au **61111** pour tout savoir sur Ducati Extreme.

+ DE JEUX + DE NEWS
Notre catalogue comporte plus de 100 jeux! Pour recevoir la liste de tous les jeux compatibles avec votre mobile, envoyez le style de jeu au **71111**. (Ex: SPORT au 71111 pour les jeux de Sport) ou: TÉL> **0899 70 50 40** Choix "Jeux"

ÉCRANS DE JEU
Photos d'écran de tous les jeux: **ECRAN+Réf.** au **61111**. Ex.: **ECRAN44081** au **61111** pour les écrans de Top Gun.

Copyright des jeux: envoyez COPY+Réf au 51111

LES TESTS DE LA SEMAINE

TEST #1 Asphalt: Urban GT®
Graphismes superbes, design des voitures impeccable, sons réussis. Il faudra persévérer pour le maîtriser tant les contrôles demandent de la précision. Ah! Quel bonheur de conduire des Lamborghini, Ford GT, Audi et autres sportives du même calibre! **L'avis d'astuces.: OOO**

TEST #2 Prince of Persia® L'âme...
Graphismes superbes, animation fluide, effets sonores excellents, ambiance sombre, action dynamique. On prend un plaisir fou à marcher sur les murs et à débloquer les pièges. Tout est orchestré de façon magistrale. Le top du top! **L'avis d'astuces.: OOOO**

TEST #3 Pro Bowling
Une véritable réussite tant en termes visuels qu'en termes de jouabilité. L'interface est ergonomique et simple d'accès. Tous les paramètres du bowling sont présents. On ne dira pas qu'on s'y croirait, mais presque! **L'avis d'astuces.: OOO**

IMAGES ET ANIMATIONS

EFFETS Pour télécharger un logo en y ajoutant un effet, envoyez: TypeEffet+Réf au 81122
Ex: ROTATION34193 au 81122 TÉL> 0899 70 50 40
Fonctionne avec tous nos logos couleur.

PERSO Télécharger un logo personnalisé:
PERSO+Réf+Prénom au 81122
Ex: PERSO30905Thomas au 81122

Si une image a [redacted], elle est animée!
TÉLÉCHARGER Toutes les explications au centre de cette page. + D'images, + D'animations:
SMS> LOGO au 81122 WEB> www.persomobi-

Ouvrez-la !

Elle descend enfin de son Olympe pour transformer nos misérables vies de mécréants ludiques.

Étrange animal que cette DS, dont les audaces novatrices sonnent le glas d'une GameBoy vieille de 15 ans… À l'heure où la course à la puissance semble être le mot d'ordre des constructeurs, Nintendo a choisi une voie différente pour son dernier bébé. Son design rétro fait écho aux antiques Game & Watch et ressuscite le double écran, autrefois simple gadget, aujourd'hui concept central d'une jouabilité sans comparaison. Aux joueurs de peu de foi qui raillaient cette prise de risque apparemment insensée, la DS offre quelques autres miracles comme preuve de son essence divine : un écran tactile qui réagit au doigt et au stylet, un port cartouche GBA pour profiter des jeux de sa grande sœur, un micro, une connexion sans fil qui promet d'arracher sans douleur le joueur sur portable à sa fidèle compagne, la solitude.

Révolution ludique. Pour autant, la DS est loin d'être un nain technologique, avec ses processeurs ARM9 et ARM7, respectivement cadencés à 66 et 33 MHz (le GBA était basé sur un unique ARM7 16,8 MHz), qui la placent au niveau de performance d'une Nintendo 64. Si le catalogue de lancement suffit à prouver le bien-fondé de cette orientation, la DS constitue avant tout un formidable défi lancé à l'imagination des développeurs, parfait exemple d'une révolution ludique initiée par celle du hardware.

Sortie : 11 mars 2005 **Constructeur :** Nintendo
Prix : environ 149 € (avec la démo de *Metroid Prime*)
Prix des jeux : entre 30 et 40 €
Jeux disponibles au lancement : *Asphalt Urban GT*, *Les Urbz Les Sims in the City*, *Mr. Driller Drill Spirits*, *Ping Pals*, *Pokémon Dash*, *Polarium*, *Project Rub*, *Rayman DS*, *Robots*, *Spider-Man 2*, *Super Mario 64 DS*, *Tiger Woods PGA Tour 2005*, *Wario Ware Touched !* et *Zoo Keeper*.

La DS sens dessus

Devant nos yeux ébahis, la DS dévoile ses plus beaux atours. *DS mag* vous convi
jusque dans ses recoins les plus microscopiques. Vous n'êtes pas encore au bou

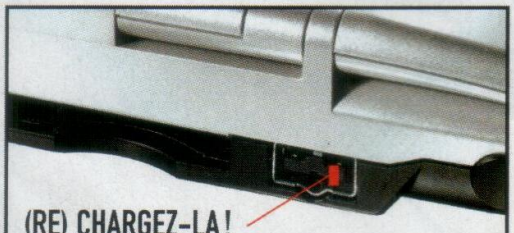
Dépliez-la !

Quoi de mieux pour une portable, exposée aux aléas du transport, que d'être son propre garde du corps ? Dans la lignée du GBA SP, la DS repliée dissimule ses deux écrans et tous ses boutons, à l'exception du L et du R, les plaçant hors d'atteinte des chutes et autres vilaines rayures. L'articulation des deux écrans permet d'en contrôler l'inclinaison au-delà du « clic » prédéfini, pour le confort de chacun. Quant à leur qualité, à nous les joies d'un véritable rétroéclairage ! L'interaction entre les deux écrans a pour seule limite l'imagination des développeurs, ce qui nous promet de belles surprises pour l'avenir.

Les deux écrans peuvent n'en former qu'un seul ou, comme ici, proposer une carte ou des menus sur l'écran tactile du bas.

ÉCOUTEZ-LA !

Il faut l'entendre pour le croire ! Avec sa large panoplie d'instruments et son processeur audio performant, la DS est capable de produire un son (musiques et voix) d'une pureté cristalline. Les deux haut-parleurs situés de part et d'autre de l'écran supérieur suffisent à restituer la stéréo, mais le casque reste roi.



(RE) CHARGEZ-LA !

Il faudra patienter pendant quatre heures de charge... mais les six à dix heures d'autonomie en valent la peine.

dessous

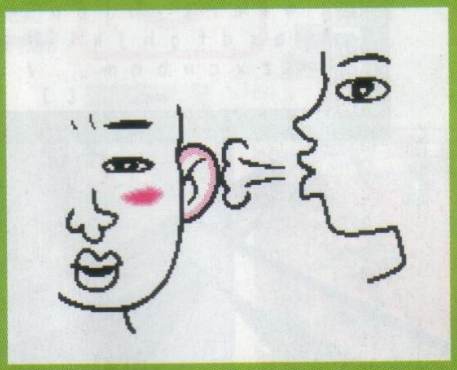
à un petit tour du propriétaire,
de vos surprises.

DOMPTEZ-LA !

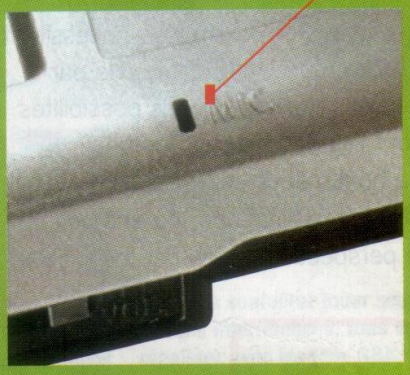
Cette dragonne antichute ne rêve que d'emprisonner votre pouce gauche. Grâce au coussinet en plastique, ce dernier se transforme en stick analogique, pratique pour exploiter l'écran tactile.

PARLEZ-LUI !

Le micro intégré suffit à interagir par le souffle avec les jeux, en témoignent *Project Rub* ou *Wario Ware Touched !* Ce sont les fumeurs (c'est mal !) qui vont souffrir... Dans l'avenir, un micro externe plus sensible permettra la reconnaissance vocale selon le modèle de *Mario Party 6* sur GameCube ou encore de discuter à voix haute via la connexion sans fil.



Vous allez vite apprendre à jouer différemment. Ici, vous devez souffler sur votre console.



Le petit micro d'origine, peu sensible, ne paie pas de mine. Il remplit cependant parfaitement son rôle.

Caressez-la !

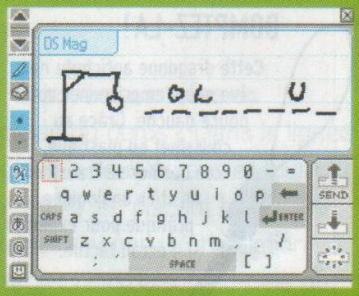
Autrefois réservé aux assistants personnels haut de gamme (PDA), l'écran tactile est l'une des pièces maîtresses de la DS. Ce qui surprend au premier abord, c'est sa précision et sa sensibilité remarquables. Il comprend aussi bien le langage du stylet (inclus), que celui du doigt ou de la dragonne, qui nécessitent un peu d'entraînement au départ. Et quand l'écran tactile cesse d'être un simple écran de menus ou un substitut de joystick, un seul mot nous vient à l'esprit : magie ! *Mario* comme *Wario* proposent tous deux des mini-jeux jouissifs où mille merveilles naissent littéralement sous nos doigts.

Partagez !

Pour la connexion sans fil, Nintendo a opté pour le 802.11 (le Wi-Fi de nos PC), en utilisant un protocole de communication spécialement élaboré pour la DS. En pratique, et selon les obstacles, vous pouvez communiquer librement avec des joueurs (jusqu'à seize) situés dans un rayon de 10 à 30 mètres. Grâce aux 4 Mo de RAM, des niveaux entiers de jeu peuvent être transmis aux DS environnantes en quelques dizaines de secondes, permettant ainsi des parties à plusieurs avec une seule cartouche (multiboot). Les plus gros d'entre eux nécessitent tout de même une cartouche par joueur. Pour l'avenir, les possibilités sont vastes : téléchargements de bonus et de mini-jeux auprès de bornes Nintendo, ou encore la perspective du jeu par Internet.

COMMUNIQUEZ !

La DS incorpore le Pictochat, un petit logiciel de communication permettant d'échanger des messages et des dessins avec les joueurs alentour. Déjà célèbre pour sa propension à mettre les rédactions et les autres espaces collectifs de travail à feu et à sang, ce bon vieux Pictochat se chargera aussi de mettre tout le monde au parfum le jour de votre anniversaire. De vraies tranches de bonne et franche rigolade en perspective...



Pour découvrir les autres porteurs de DS (dans les espaces publics, par exemple), il faudra qu'elles aient chargé le même programme (Pictochat ou un jeu) que vous.

STOCKEZ !

Plus petits et plus fins qu'une cartouche GBA, les jeux de la DS brillent de leurs connecteurs chromés, façon carte flash pour appareil photo. Mais la grande nouvelle est ailleurs. Fini les boîtes en carton qui ne tiennent pas deux mois ; vive les boîtes compactes en plastique !

Rétrojouez !

La DS n'est pas un GameBoy. Elle n'offre une compatibilité qu'avec les jeux GBA, et dans une certaine limite. La résolution des écrans DS (256x192) étant supérieure à celle du GBA (240x160), les jeux de ce dernier apparaîtront bordés de noir. Bien sûr, le rétroéclairage confère une nouvelle jeunesse à l'affichage, mais on déplore quelques incompatibilités, surtout l'absence de support pour le câble Link, de la connectivité GBA – GameCube et d'autres accessoires comme le Card e-Reader. Le GBA a donc de beaux jours devant lui !

À l'avenir, le port GBA pourrait servir à connecter d'autres accessoires, comme un tuner TV.

Si vous souhaitez jouer seul et sans interférences, vous vous régalerez avec les jeux GBA, sur l'écran de votre choix.

Explorez-la !

Première portable à incorporer un système d'exploitation, la DS utilise une interface simple et élégante qui permet d'accéder, en un coup de stylet, à l'écran de configuration. Sans oublier le réveil, très efficace.

NOUVEAU !
EN VENTE LE 24 MARS

Vous voulez tout

actus | dossiers | matériel | logiciel | multimédia | internet | mobilité | jeux vidéo

NOUVEAU > N° 1 du 24 mars au 24 avril 2005

micro actuel

Le magazine de tous les utilisateurs micro

LE TÉLÉPHONE GRATUIT PAR INTERNET ÇA MARCHE !
Skype et Wengo peuvent-ils remplacer votre ligne France Télécom ?

PC ou portable
Design ou puissance
Prix ou équipement
Mac ou PC

ENQUÊTE
Votre budget va exploser !
LE VRAI COÛT DE VOTRE MICRO
● Frais cachés, encre, papier, CD et DVD : nos conseils pour économiser des centaines d'euros

Quel micro pour vou ?

25 modèles pour les budgets, à l'épr de vos besoins et de vos

OFFRE DÉCOUVERTE
1,90 € SEULEMENT

Pratique	Gravure	Tests
Enregistrez et regardez vos	CD, DVD, DivX	Sony PSP : la console qui sait tout faire

Le magazine + ACDSee 5.0

complet et illimité !

Le logiciel de référence pour
visualiser, organiser, retoucher et partager
vos images & photos numériques

LOGICIEL COMPLET !
en version française illimitée*

Avanquest FRANCE
*après enregistrement sur le Web. Voir au dos

CD-Rom GRATUIT livré avec micro actuel

ACDSee 5.0

savoir sur la micro ?

matériel

Quel micro pour vous ?

Mac ou PC, ordinateur de bureau ou portable, puissance ou silence ?

micro actuel a testé plusieurs dizaines d'ordinateurs pour ne retenir que 25 modèles. Celui qu'il vous faut est forcément parmi eux !

enquête

Le vrai coût de votre micro

Nos spécialistes vous disent comment économiser plusieurs centaines d'euros chaque année.

pratique

Faites-le chez vous !

Tous les conseils et les astuces pour regarder et enregistrer vos émissions télé favorites sur votre micro.

multimédia

L'iPod est-il encore le meilleur baladeur numérique ?

Qualité sonore, facilité d'emploi, design : l'iPod affronte ses nouveaux concurrents.

Toute la micro est dans micro actuel

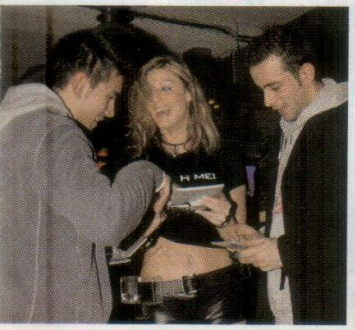
LA DS DANS LE MONDE

Les envahisseurs de p

L'invasion a débuté aux États-Unis et touche aujourd'hui l'E

États-Unis

Les Américains ont été les premiers au monde à voir débarquer la bête, deux semaines avant les Japonais. L'engouement fut immédiat. En quinze jours, nos amis yankees se seraient arraché près de 500 000 consoles. Cheers !



Europe

Plus de 650 000 DS mises en place dès le premier jour dans toute l'Europe ; une quinzaine de jeux différents dès le lancement. Une console vendue à 149 €... Si vous êtes en possession de ce magazine, c'est que vous faites partie des premiers à la détenir.

che !

pe. C'est parti !

2 décembre 2004

Japon

Le Japon sous la déferlante DS. Plus de deux millions d'exemplaires en magasin, les trois-quarts vendus en deux mois. Tout Tokyo est pris d'assaut par des queues en délire. On exagère à peine. Les pubs avec l'idole de la pop nippone, Utada Hikaru, ont fait leur effet. Le résultat escompté est là.

24 février 2005

Australie / Nouvelle-Zélande

Impossible de savoir, à l'heure où nous bouclons ce magazine, au début du mois de mars, comment se sont déroulées les ventes et la sortie de la DS en Australie et en Nouvelle-Zélande. La console y est disponible depuis le 24 février pour un prix similaire aux autres territoires après conversion. Les surfeurs et les kangourous doivent être aux anges.

* Ventes de DS au 1/01/05 (source IDG)
** Ventes de DS au 1/02/05 (source Media Create)

Point d'orgue de la présentation de *Mario Kart DS* : la partie sans fil (wi-fi) à huit.

MARIO KART DS

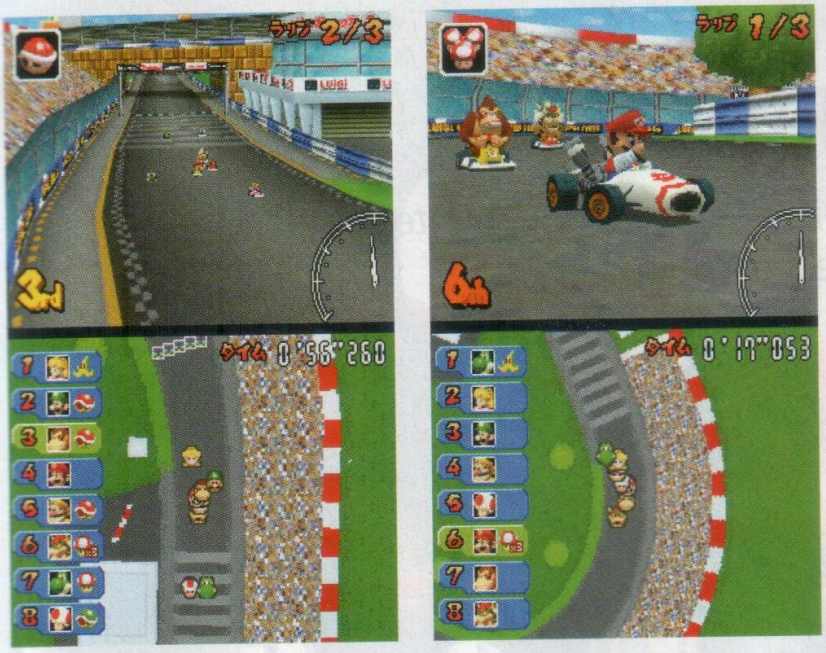
Premier tour de chauffe

Lors du point presse DS à Paris en janvier, quelques grands pontes se sont penchés sur la version jouable de *Mario Kart DS*.

Si *Mario Kart DS* n'utilise pas le stylet, le jeu exploite à bon escient une autre spécificité de la nouvelle portable : la connectivité wi-fi. C'est sur ce point que l'accent a été mis lors de la conférence de presse, par le biais d'une démonstration réunissant huit volontaires (nombre maximal de joueurs) dont quelques grands pontes du jeu vidéo. Aux manettes, le président de Nintendo, Satoru Iwata, le P.-D.G. de Nintendo Europe, Satoru Shibata ou encore Will Wright, le créateur des *Sims*. À l'arrivée, aucun des trois n'a gagné, mais tous ont prouvé que le titre est déjà prêt à supporter des parties en réseau. Via les écrans géants qui diffusaient le parcours d'un des concurrents, *Mario Kart DS* s'est dévoilé dans de vraies conditions de jeu. Le résultat cumulait animation fluide, graphismes fins et bonne lisibilité. Alors que l'écran du haut se focalise sur la vue du conducteur, comme dans les précédentes versions, celui du bas opte pour une vue de dessus.

Jeu déjanté. Ce dernier affiche nombre d'éléments : position des adversaires, trajectoire des carapaces… Si clairement qu'il est tout à fait envisageable de jouer en ne regardant que cet affichage, à l'instar des jeux d'arcade des années 80. Une nouvelle façon d'aborder ce classique du jeu vidéo qui reprend au millimètre près une recette connue de tous : des personnages made in Nintendo dans un jeu de course déchaîné et déjanté du fait des nombreux bonus qui parsèment les circuits.

Date de sortie : septembre
Éditeur : Nintendo



La carte dévoile tout en un coup d'œil : classement des pilotes, position des obstacles, emplacement des paquets cadeaux, liste des bonus récupérés par les participants...

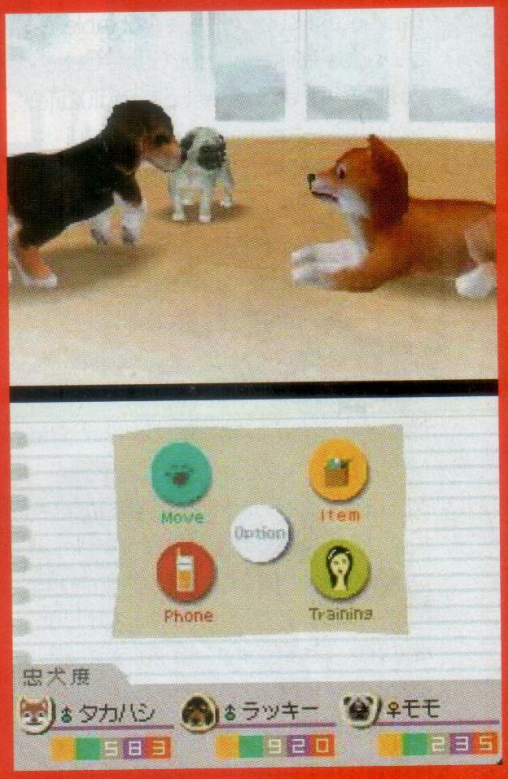
Les décors sont variés. Chaque circuit à son propre environnement qui se déroule aussi bien en intérieur qu'en extérieur, et les pièges s'accordent aux différents thèmes.

NINTENDOGS

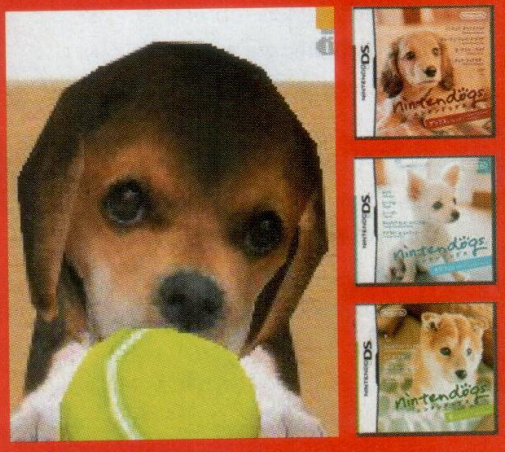
Un jeu qui a du chien

Nitendogs se définit en deux mots : Tamagotchi canin. Le but : élever un toutou virtuel. De nombreux outils sont mis à votre disposition : dressage à reconnaissance vocale, séance de caresses (en grattant le ventre du chien avec le stylet) et quantité de mini-jeux pour renforcer la complicité (lancer de Frisbee, saut à la corde, etc.).

Date de sortie : septembre **Éditeur :** Nintendo



Vos chiens répondent au doigt et à l'œil mais, comme dans la vraie vie, il faudra les bichonner.



Trois versions différentes, avec leurs chiens vedette, seront proposées. Les échanges seront possibles.

METROID PRIME HUNTERS

Petits frags entre amis

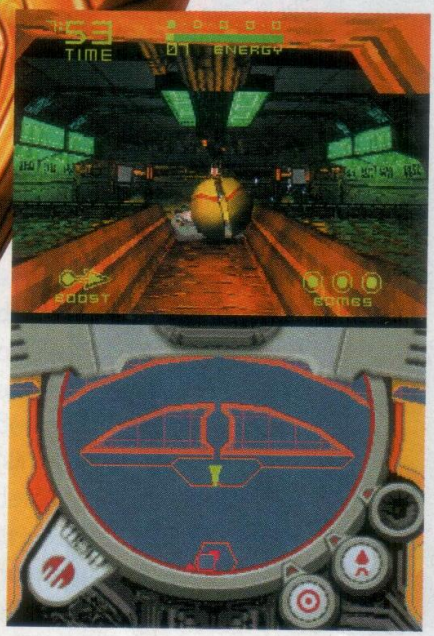
Offert en démo à l'achat de la DS, *Metroid Prime Hunters* exploite au mieux le stylet, et procure un plaisir de jeu inédit.

Contrairement aux épisodes GBA qui se déroulaient en 2D vue de profil, *Metroid Prime Hunters* met à profit les capacités 3D de la DS. La vue est subjective, semblable à celle des épisodes sur GameCube, et l'univers en 3D est d'une fluidité sans faille. Le maniement tire lui aussi partie de la DS, et permet au joueur de diriger Samus en utilisant ensemble les boutons et le stylet. Dans la configuration de base, les déplacements se font à l'aide de la croix directionnelle, les tirs répondent aux gâchettes et le stylet sert à orienter le regard de l'héroïne. Mais le jeu, très souple, n'impose pas cette configuration et dispose en tout de cinq modèles pour que les droitiers, les gauchers, et même les réfractaires au stylet y trouvent leur compte. Le résultat est surprenant à chaque fois, et la prise en main rappelle celle des jeux d'action à la première personne sur PC (le stylet remplaçant, sans rougir, la souris). En plus d'un multi à quatre, le jeu reprend les éléments qui ont fait le succès de la série (morphball, phases de tir et de plates-formes…), ce qui devrait en faire un hit en puissance.

Date de sortie : 2005
Éditeur : Nintendo

PRISE EN MAIN

Pas si pratique que ça le stylet, quand on est un chat. Il est préférable d'opter pour une configuration plus classique.



La transformation en morphball est indispensable pour les passages plus étroits.

Le Deathmatch en multi ne laisse aucune seconde de répit. Ça va méchamment fragger !

NOS IMPRESSIONS

Voilà une utilisation intelligente et flexible du stylet ! Seul ou à quatre dans des frags endiablés, ce *Metroid* impressionne à tous les niveaux. Respect.

MADRICS

** we like to play

KDS™

18in1 STARTER PACK

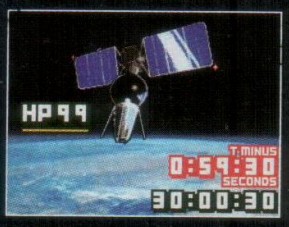
* LIMITED EDITION

- Casque audio
- Films de protection
- Chargeur allume cigare
- Stylets tactiles
- Boîtiers de protections de jeux
- Chiffon microfibre
- Cordons de transport
- Câble de recharge USB
- Metal case

Madrics Média France | 43 Rue De La Blanche Porte | 59200 Tourcoing | Tel: 03 20 27 07 17 | Fax: 03 20 46 61 07
E-Mail: france@madrics.com | Web: www.madrics.com

UNITED COLORS OF DS

Dans la grande tradition des portables de Nintendo, la DS sera, elle aussi, déclinée en différents coloris. Dispo en mars-avril au Japon, ces couleurs devraient débarquer avant la fin de l'année en France.



PREMIÈRES IMAGES

Voici un aperçu de *Cocoto Kart Racer*, un jeu de course type *Mario Kart*, et du futur *Advance Wars* qui intégrera des attaques dirigées par satellite.

STAR WARS, SPLINTER CELL

Ubisoft l'a annoncé début février : *Star Wars Episode III*, *King Kong* et *Splinter Cell* seront disponibles en 2005 sur DS. Rien n'a filtré quant au contenu des jeux en question.

DERNIÈRE MINUTE

Deux adresses internet à voir absolument : www.nanostray.com et electroplankton.com. Surprises inside !

THE LEGEND OF ZELDA

Link arrive !

« Il y aura sans aucun doute un Zelda *sur DS »*, a annoncé la figure montante de Nintendo Japon, Eiji Aonuma, dans un entretien accordé au quotidien français *Libération*. Mieux, on apprend que les développeurs ont planché à fond sur de nouveaux concepts et sur l'avantage qu'apporte le double écran pour proposer *« un vrai bon* Zelda *»*. Rien de très surprenant à cela. Mais savoir que l'homme derrière *Zelda Windwaker*, le récent *Four Swords* sur NGC et la quasi-totalité des *Zelda* en 3D bosse sur une version DS des aventures de Link ne peut que présager le meilleur.

Date de sortie : NC **Éditeur :** Nintendo

TOUCH ! KIRBY'S MAGIC PAINTBRUSH

La vie en rose

Les icônes de Nintendo se sont donné rendez-vous sur DS, et Kirby, le marshmallow rose polymorphe, ne fait pas exception. Dans la lignée de *Yoshi's Touch & Go*, le stylet sert à tracer le chemin à suivre et à amener Kirby de plate-forme en plate-forme. Cela lui permettra de trouver des ennemis à son goût, en vue de s'approprier momentanément leur pouvoir.

Date de sortie : mars au Japon **Éditeur :** Nintendo

TOP 10 JAPON *

1. **Super Mario 64 DS**
   Ce *Mario* a rempli son office : plus de 600 000 exemplaires vendus en deux mois !
2. **Wario Ware Touched !**
3. **Pokémon Dash**
4. **Jam with the Band**
5. **Polarium**
6. **Project Rub**
7. **Yoshi's Touch & Go**
8. **Kenshûi Tendô Dokuta**
9. **Puyo Pop Fever**
10. **Mr. Driller Drill Spirits**

** à la mi-février 2005*

NARUTO SAIKYÔ NINJA DAIKESSHÛ 3

Naruto se la ramène

Faisant suite aux deux précédents volets sortis sur GBA, cette mouture se présente sous la forme d'un beat'em-up avec scrolling horizontal. En plus des armes et des déplacements ninja habituels, le héros pourra exécuter plusieurs techniques à l'aide du stylet, comme malaxer du chakra en tournant dans un sens, et faire appel à l'un de ses deux compagnons de route.

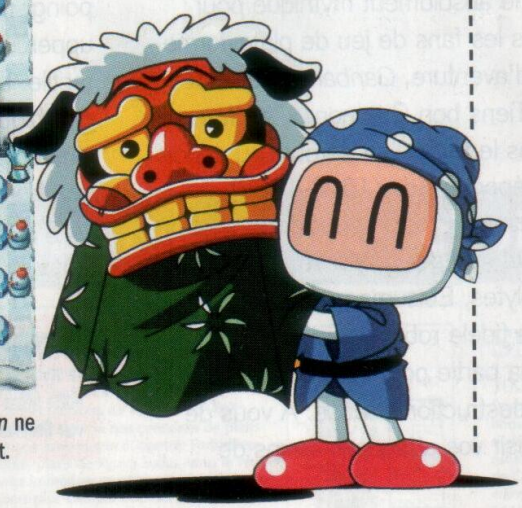
Date de sortie : 21 avril au Japon **Éditeur :** Tomy

BOMBERMAN DS

Multi et explosif !

La DS est le support rêvé pour accueillir *Bomberman*, un jeu d'action complètement délirant où il faut littéralement exploser son adversaire à grand renfort de bombes. Double écran oblige, vous pourrez désormais vous balader librement sur des cartes deux fois plus grandes, pour encore plus de sensations ! Préparez-vous à des soirées de folie, à crier dans le micro pour remporter la victoire… Et ce jusqu'à huit joueurs, simultanément !

Date de sortie : mars au Japon
Éditeur : Hudson



Jouable jusqu'à huit, ce *Bomberman* ne laisse pas une seule seconde de répit.

NEW SUPER MARIO BROS.

Retour aux sources

Contrairement à *Super Mario 64 DS*, qui est fortement inspiré de la version N64, ce *Mario* est une exclusivité DS. Ce jeu de plate-forme revient aux origines de la saga avec un gameplay éprouvé : des pièces à ramasser et plusieurs ennemis à vaincre en sautant dessus. Bien que présentant des éléments en 3D fort réussis, l'ensemble n'offre, pour l'instant, rien de très original. Il faut dire que les applications du double écran et du stylet sont encore inconnues.

Date de sortie : NC **Éditeur :** Nintendo

EGG MONSTER HEROES

Les œufs sont faits, rien ne va plus !

Inconnue en Europe et aux États-Unis, la série des *Hanjuku Hero* (*Egg Monster Heroes*) débarque sur DS et, avec elle, le premier jeu de Square Enix ! Jeu d'action au départ, l'opus DS d'*Egg Monster Heroes* y associe le jeu de rôle avec des délires en tout genre. Vous dirigez le prince d'Almamoon qui se sert d'œufs pour attaquer ses adversaires. Vous déplacez vos troupes grâce au stylet et vous utilisez vos œufs pour faire pencher la balance. Il existe différents œufs, totalement délirants, comme Brocco Lee, une tige de brocoli qui se prend pour Bruce Lee et qui manie le nunchaku !

Date de sortie : mars au Japon
Éditeur : Square Enix

Il va falloir de l'organisation pour suivre les combats, gérer les troupes et les œufs.

NOS IMPRESSIONS

Avec un univers totalement loufoque, *Egg Monster Heroes* s'annonce comme un jeu de rôle et d'action du meilleur cru. Pourvu qu'il arrive en Europe !

La carte en haut de l'écran sera d'un grand secours si vous vous perdez.

MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON

Un ninja de poche

Série absolument mythique pour tous les fans de jeu de plate-forme et d'aventure, *Ganbare Goemon* –« Tiens bon Goemon ! », en français dans le texte– se déroule au Japon à l'époque Edo (1603-1868). Goemon y repart pour de nouvelles aventures aux côtés de ses fidèles acolytes, Ebisumaru et Sasuke. Son fidèle robot géant sera aussi de la partie pour des phases de destruction intense. À vous de choisir vos attaques : coups de poing, rayons laser sortant du nez, uppercuts… l'ensemble via l'écran tactile. Du pur délire ! Très soigné graphiquement, il ne nous reste plus qu'à espérer que Goemon sorte des frontières japonaises.

Date de sortie : avril au Japon
Éditeur : Konami

NOS IMPRESSIONS

Le stylet permet de réaliser toutes sortes d'acrobaties. Notre héros se promène sur un élastique ? Tendez-le pour voir Goemon s'envoler vers l'écran du haut !

astuces®

30000 ASTUCES 1300 SOLUTIONS POUR 4000 JEUX VIDÉO !

astuces à la demande par sms

NOUVEAU !

SMS+ 61111

Fonctionne avec tous les mobiles

Comment ça marche ?
Très simple ! Envoyez par SMS au 61111 **TIPY**(espace)**console**(espace)**3 lettres du nom du jeu recherché.**
Liste des consoles : **DS, GB, GBA, PS2, PS, XB, GC, PC.**
Exemple : pour les astuces de GTA Vice city sur Playstation 2, envoyez par SMS **"TIPY PS2 VIC"** au **61111**. **Exemple 2 : ASTY XB GAI** pour les astuces de Ninja Gaiden sur XBox...
61111 : 0,35E+prix du sms.

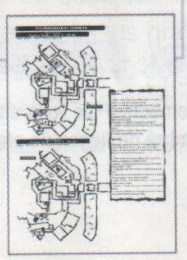
Minitel, plans, sms, téléphone : choisissez votre tactique !

3615 astuces

Tout **astuces®** par **minitel**
30000 astuces, 1000 solutions et guides en vous connectant sur le 3615 ASTUCES à partir d'un minitel ou émulateur de minitel sur PC. 24h/24 7j/7.

3617 astfax

Plans par **fax** ou **courrier**
Connectez-vous sur le 3617 ASTFAX, choisissez parmi nos centaines de plans exclusifs (exemple ci-contre: Forbidden siren, plans de Kyoya Suda), vous le recevrez immédiatement par fax ou quelques jours plus tard par courrier ! 24h/24 7j/7.



SMS+ 61111

30000 astuces par **sms**
Envoyez ASTG+Console+3 lettres du nom du jeu au 61111, vous accéderez instantanément à toutes nos astuces ! **Exemple** : pour les astuces de GTA Vice city sur Playstation 2, envoyez par SMS **"TIPY PS2 VIC"** au **61111**. 24h/24 7j/7

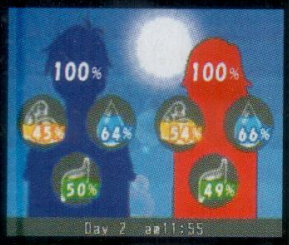
SMS+ 61111

0892 701 712

Tout **astuces®** par **téléphone**
30000 astuces, 1000 solutions et guides en appelant le 0892 701 712 à partir de n'importe quel téléphone fixe ou mobile. 24h/24 7j/7.
0900 70 200
0901 701 501

Pixtel 0892 : 0,34 €/MN 3615 : 0,35 €/MN 3617 : 0,86 €/MN 61111 : 0,35 €+prix sms/SMS 0900 : 0,45 €/MN 0901 : 0,45 CHF/MN

astuces un service Pixtel



LOST IN BLUE

Envie de jouer aux Robinson Crusoé sans passer par la case Koh-Lanta ? Ce sera bientôt possible avec ce jeu de survie signé Konami. Deux naufragés échoués sur une île déserte devront s'y entraider dans un environnement hostile et trouver de quoi se nourrir par tous les moyens (chasse, pêche).

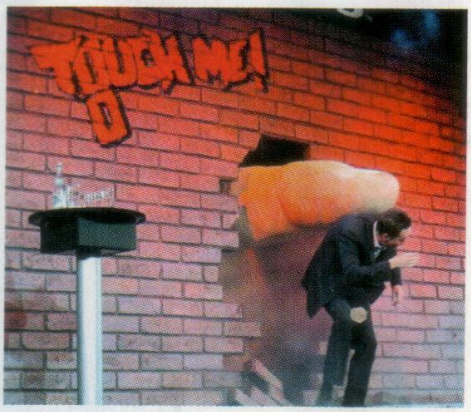
ANOTHER CODE

Dans ce jeu d'aventure, mettant en scène les investigations de la frêle Ashley à la recherche de son père, les énigmes succèdent aux casse-tête. Heureusement, une machine qui ressemble trait pour trait à une DS l'aidera à résoudre des puzzles et à trier l'intégralité des infos engrangées.

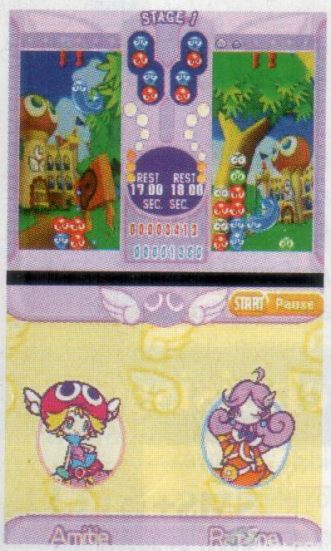
LIFESTYLE

Girls allowed !

Quel rapport peut-il bien avoir entre la DS et Girls Aloud, groupe pop british tendance Spice Girls ? Aucun, de prime abord. Et pourtant… Le gratin de la presse européenne, après avoir été informé fin janvier à Paris du prix et de la date de lancement de la DS en Europe, a eu le plaisir d'écouter quelques morceaux suaves des cinq donzelles d'outre-Manche. Avouez que pour la plastique, elles feraient presque aussi bien que nos Déesses fétiches.



Que font les pontes de Nintendo pendant leur point presse ? Ils jouent à *Minish Cap*, en live !



Tout est basé sur les enchaînements. Plus vous en réaliserez, plus l'écran adverse sera encombré de lignes de pierres.

PUYO POP FEVER

Tartine de gelées

Qui ne connaît pas cette série de Sega ? Sorte de *Tetris* où les blocs sont en gelée, *Puyo Pop Fever* se distingue par ses enchaînements en tout genre. Le mode Fever vous permettra d'arroser votre adversaire ce qui augmentera vos chances de remporter la victoire. *PPF* est jouable d'un à huit joueurs. De la folie.

Date de sortie : disponible au Japon
Éditeur : Sega

ANIMAL CROSSING

Il y a une vie à l'intérieur

Ce simulateur de vie sociale, déjà disponible sur console GameCube, gagne encore en densité avec les applications propres à la DS. L'écran tactile permet aussi bien de diriger votre avatar que de dialoguer avec les animaux et les autres personnages par le biais d'un clavier à la Pictochat. Grâce au Wi-Fi, quatre joueurs pourront se balader ensemble dans des environnements hauts en couleur.

Date de sortie : NC **Éditeur :** Nintendo

La présentation agréable et fonctionnelle rend le jeu très intuitif.

PLAY-YAN

Mp3 sur DS

Fruit de la collaboration entre Nintendo et Panasonic, le Play-Yan est un lecteur multimédia pour GBA et DS. De la forme d'une cartouche, cet accessoire se loge dans l'emplacement réservé aux jeux GBA et permet de lire des musiques encodées en Mp3 et des vidéos au format Mpeg-4 enregistrées sur une carte mémoire SD. La connexion à l'ordinateur personnel est donc obligatoire. Selon le constructeur, l'autonomie de la console, le lecteur enfiché, serait de vingt heures de musique ou cinq heures de vidéo. Un espoir : Nintendo France voudrait sortir ce produit chez nous.

Date de sortie : disponible au Japon pour environ 40 €

Éditeur : Nintendo et Panasonic

Des boss qui en imposent. Ils feraient presque de l'ombre au héros.

CASTLEVANIA DS

Accroc et à sang

Nouvel opus d'une saga vampirique, ce volet est la suite d'*Aria of Sorrow* sorti sur GBA. Conservant moult éléments de la précédente version, tant dans sa forme (jeu de plate-forme en 2D) que dans son mécanisme (acquisition d'objets, exploration), les développeurs ont toutefois su mettre en pratique les spécificités de la DS pour apporter quelques innovations. Ainsi, on peut faire disparaître des murs en les grattant à l'aide du stylet ou activer les sorts en les traçant avec doigté. Par extension, ce procédé permet même de sceller un boss. Toutefois, attention à la rature, elle se paie cher.

Date de sortie : automne 2005 **Éditeur :** Konami

YOSHI'S TOUCH & GO

Un duo de chute et de choc

Yoshi et Baby Mario s'unissent dans un jeu de rapidité et de réflexe qui se joue uniquement avec le stylet. Chaque partie se divise en deux étapes : la chute aérienne du Mario en couche-culotte, puis le parcours du combattant du vert destrier. Pendant que les héros progressent, le joueur doit aménager leur chemin soit en éliminant les ennemis, soit en traçant une nouvelle route formée de nuages pour contourner les obstacles. Le jeu propose aussi un mode multijoueur – une cartouche pour deux consoles – qui se présente sous la forme d'une course de vitesse.

Date de sortie : disponible au Japon ; en mai en Europe
Éditeur : Nintendo

NOS IMPRESSIONS
Fun et speed, ce jeu propose de vrais challenges servis par une jouabilité originale qui mise tout sur le stylet. Et le mode multijoueur se montre à la hauteur.

Yoshi's Touch'n Go exploite admirablement l'écran tactile et le double écran de la DS.

Un peu de rythme et de talent, vous avez tous les ingrédients pour devenir un pro de *JWTB*.

JAM WITH THE BAND

La Star Ac' dans ta poche

La DS aime bien accueillir des jeux qui semblent provenir de l'espace, et *Jam with the Band* en est la parfaite illustration. En l'occurrence, une simulation d'orchestre où il faut appuyer en rythme sur les touches pour interpréter une mélodie. Afin que tout devienne plus drôle, jouez jusqu'à huit simultanément, chacun s'occupant d'un instrument précis. Guitare, batterie, il ne reste plus qu'à être synchro pour rivaliser avec les membres des groupes les plus prestigieux, comme Les Forbans. Prévu initialement sur GameBoy, *JWTB* n'attendait que les capacités de jouer à plusieurs et sans fil pour sortir. Quel bon timing !

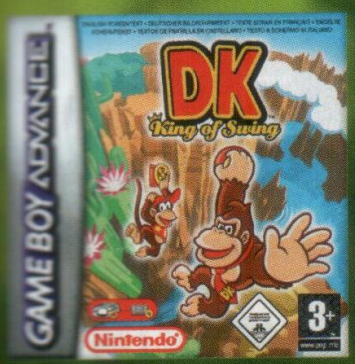
Date de sortie : disponible au Japon
Éditeur : Nintendo

NOS IMPRESSIONS
Impossible de trouver ce jeu quelques heures après sa mise en vente au Japon ! La parution, reportée à plusieurs reprises, a aiguisé la faim des mélomanes.

TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. TM ET ® SONT DES MARQUES DE NINTENDO. © 2005 NINTENDO/FAON

CA BALANCE CHEZ LES GORILLES !

LA JUNGLE AU POUVOIR !



AUJOURD'HUI LES GORILLES ONT TROUVÉ MIEUX POUR SE BALANCER !

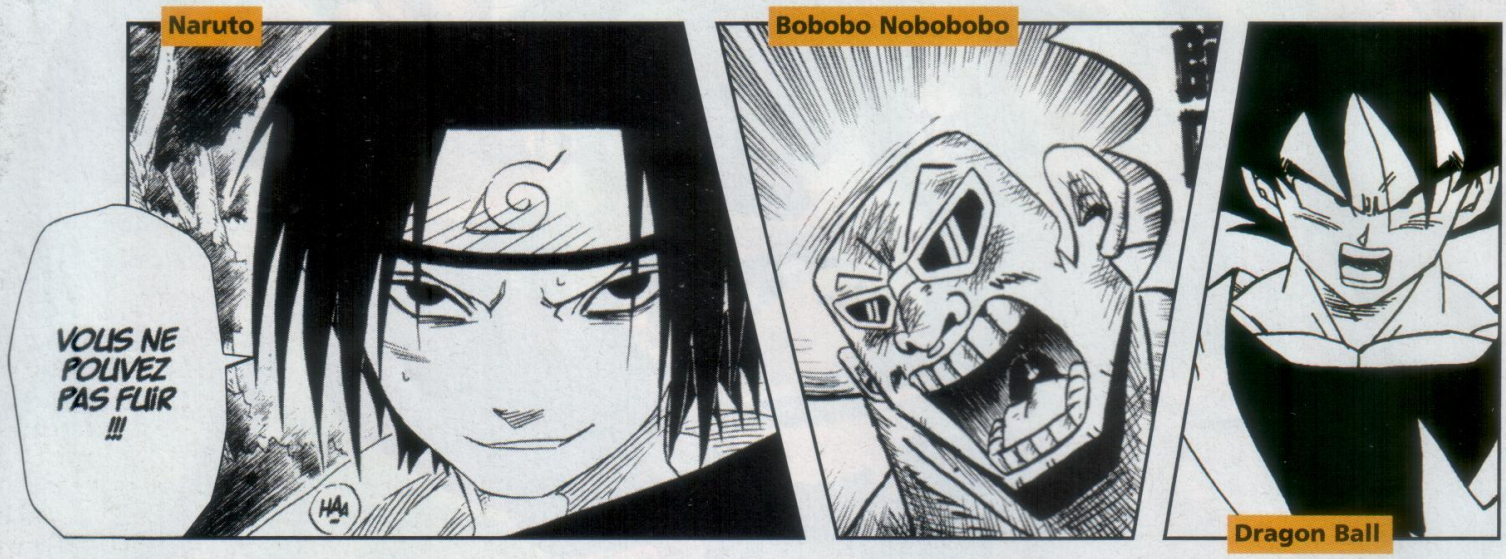
Gare au goriiiiiille ! Découvrez une toute nouvelle façon de jouer avec Donkey Kong ! Balancez-vous d'arbre en arbre grâce au nouveau système de commande inédit : le swing-contrôle ! Vous n'avez pas droit à l'erreur pour battre vos ennemis à plate couture.
Êtes-vous prêt à devenir le roi de la jungle ?

Donkey Kong : King Of Swing
Exclusivement sur Game Boy Advance

GAME BOY ADVANCE SP™

www.nintendo.fr

Bloqué sur un jeu ? Appelez la Hotline Nintendo au 08.92.68.77.55* ou par Minitel 3615 Nintendo** 7 jours / 7 – 24 heures / 24
*0,34 € la minute – France métropolitaine uniquement - **0,35 € la minute

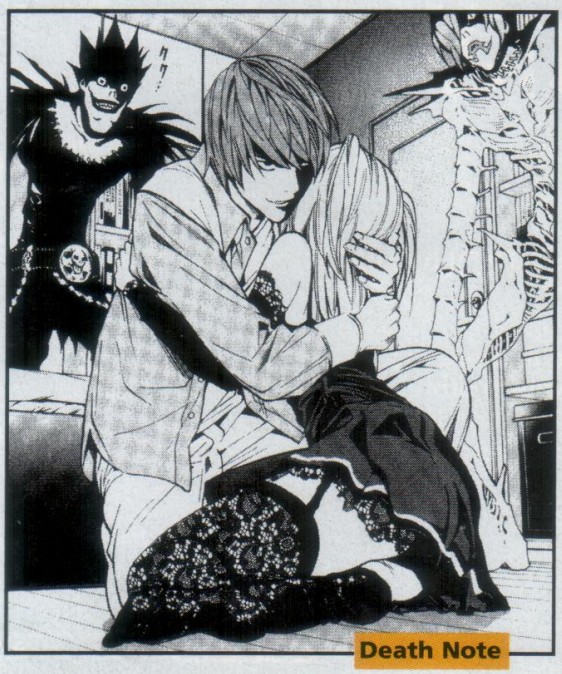


JUMP SUPERSTARS

Manga-maniak !

Voici venir LE jeu des fans de mangas ! Incarnez votre personnage favori parmi les héros de *Naruto*, *One Piece*, *Shaman King* et autres séries qui animent l'hebdomadaire japonais de BD *Shonen Jump*. Dans ce jeu de baston qui rappelle *Smash Bros.*, de 1 à 4 joueurs s'envoient des attaques spéciales (en cliquant sur l'écran tactile lorsque le coup est dispo), avec commentaires façon manga. Combattez sous les traits de Zorro, Sasuke, ou même Sangoku de *Dragon Ball* !

Date de sortie : NC **Éditeur :** Nintendo



GUERRIER DE LA LUMIÈRE, TON HEURE EST VENUE

Un monde plongé dans les ténèbres a besoin de vous. Courage et Magie sont vos alliés dans la grande quête qui vous attend. Pour la première fois sur Game Boy Advance, découvrez les racines de la saga Final Fantasy. Sur une seule cartouche, jouez aux deux premiers épisodes de Final Fantasy, avec des versions améliorées incluant des donjons inédits. Êtes-vous le héros que le monde attend ?

FINAL FANTASY I&II : DAWN OF SOULS.
Exclusivement sur Game Boy Advance.

GAME BOY ADVANCE SP™

www.nintendo.fr

Ils l'ont touch

Vos premières impressions à chaud sur la DS et ses jeux. À vous la parole…

Valérie, 41 ans

« Appuyer sur l'écran tactile m'a amusée »

« Je ne suis pas du tout attirée par les jeux. Appuyer sur l'écran tactile m'a amusée, mais les jeux sont trop compliqués et demandent trop d'investissement. Ce n'est pas encore cette fois-ci que je me mettrais à jouer. »

Benjamin, 13 ans

« J'ai plus de sous ! »

« Elle est super cette console ! Pour l'instant, tous les jeux que j'ai vus m'ont beaucoup plu. La dragonne n'est pas super mais le stylet, c'est vraiment une bonne idée. Le double écran aussi, c'est pratique. Il y a la carte qui s'affiche en bas dans *Mario*. Bon, c'est un peu cher pour moi, j'ai plus de sous, mais si je peux réutiliser mes jeux GBA, ça permet de moins dépenser ! »

Amélie, 25 ans

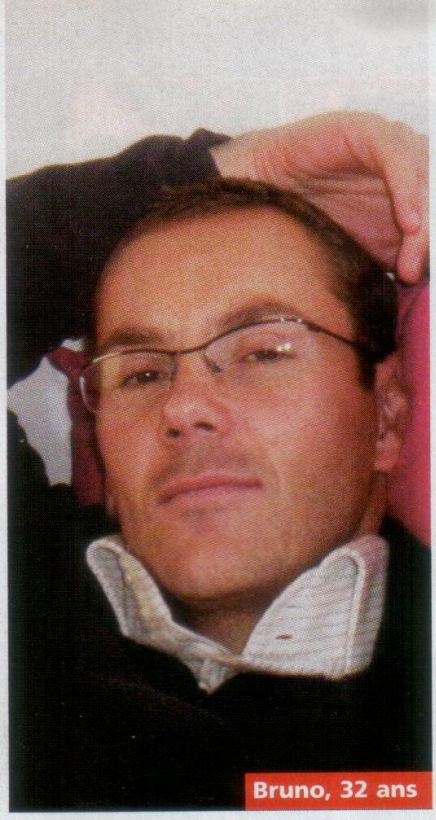
« J'aimerais pouvoir souffler sur mon PDA »

« Je vois pas du tout ce qu'il faut faire. Y a pas un niveau de difficulté ? Même super bas ? Aucun signal ne m'interpelle. Ça ne me parle pas du tout. À chaque fois, je finis dans le mur. Par contre, souffler dessus est sympa, j'aimerais pouvoir en faire autant avec mon PDA. En tout cas, c'est pratique, on peut y jouer partout. Appuyer sur l'écran, c'est cool. Le support me plaît. »

Annie, 23 ans

« Ça fait appel à plus de sens »

« C'est une bonne idée l'écran tactile. On rentre plus facilement dans le jeu qu'en appuyant sur des boutons. C'est plus instinctif, ça fait appel à plus de sens. J'aime bien la console, elle n'est pas trop volumineuse et les deux écrans sont assez grands. »



Bruno, 32 ans

« On peut jouer sur le coin d'une table »

« C'est pas mal de pratiquer avec un stylet. On peut s'amuser sur le coin d'une table facilement avec des jeux qui ne demandent pas trop de concentration. Je préfère… Je n'aime pas me prendre la tête sur un jeu. »

Ana, 5 ans et demi

« Il y a plein de mini-jeux à l'intérieur »

« J'aime beaucoup jouer à *Mario* parce qu'il y a plein de mini-jeux à l'intérieur. J'aime beaucoup celui avec la catapulte, le Memory et aussi le jeu où il faut trier les petites boules noires et rouges, j'y arrive bien. Mon papa me demande toujours si j'ai bien rangé le stylet, il a peur que je le perde. »

é

« J'aurais aimé voir plus de jeux »

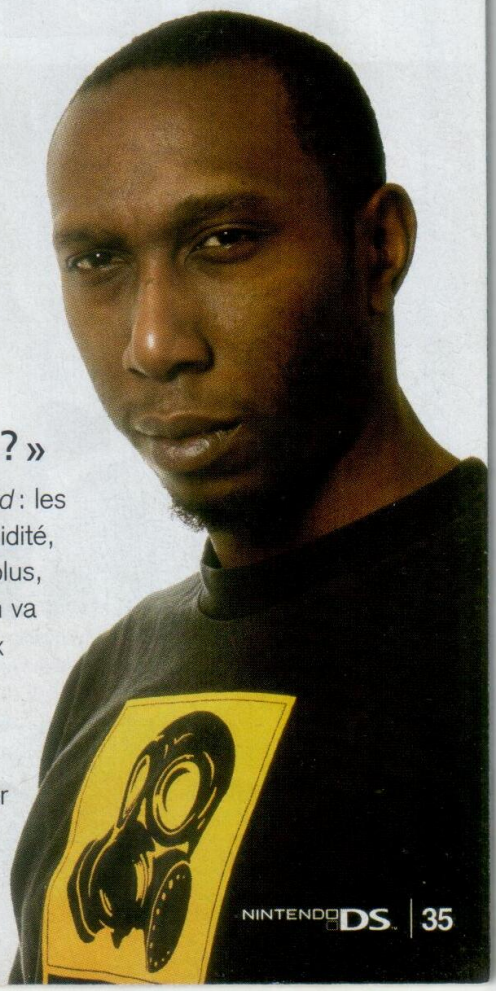
« C'est vraiment super agréable de jouer sur l'écran tactile avec le stylet. En revanche, ce n'est pas facile de jouer avec la dragonne. Va falloir du temps pour que les gens s'habituent. J'aurais aimé voir plus de jeux. »

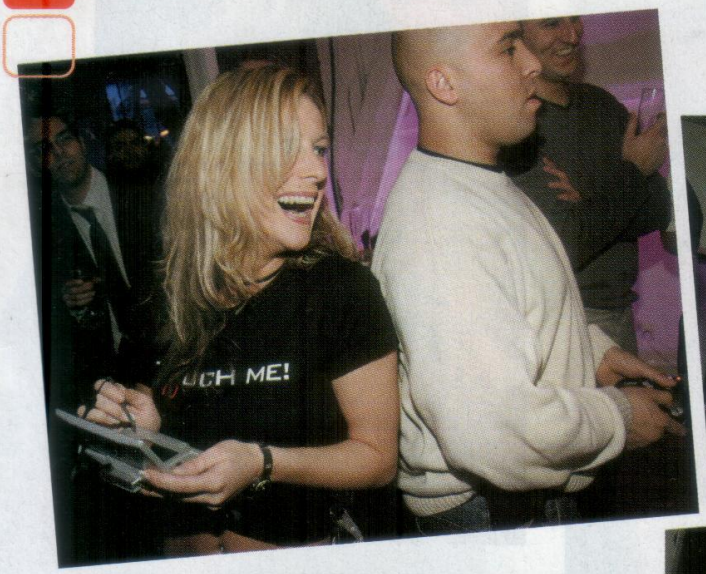
Stéphane, 32 ans

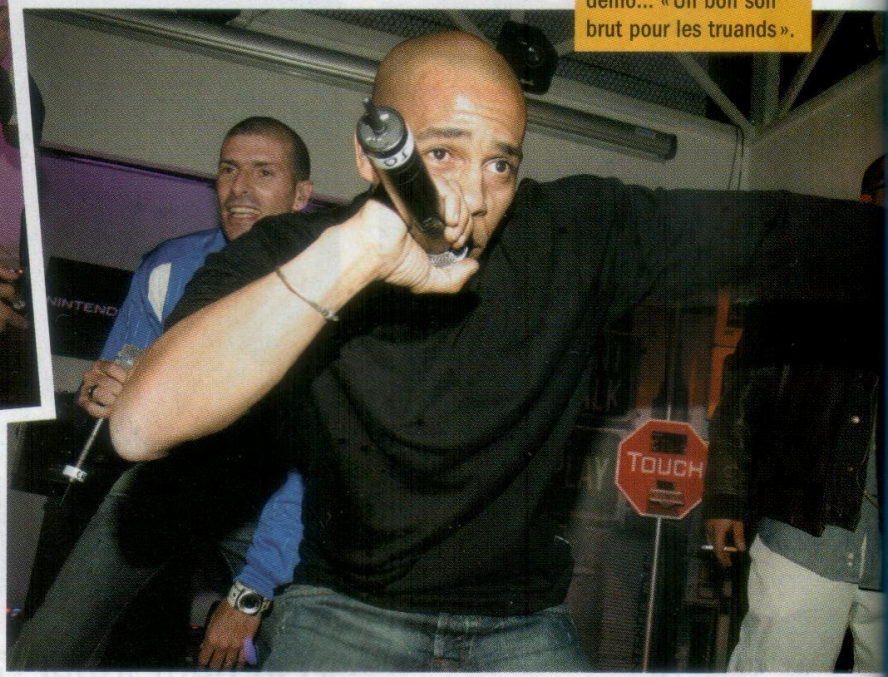
Jean-Pierre, 30 ans

« À quand *Starcraft* sur DS ? »

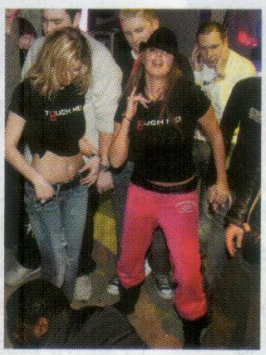
« J'aime beaucoup *Metroid* : les contrôles très "PC", la fluidité, la taille des niveaux. En plus, grâce à l'écran tactile, on va pouvoir bénéficier de jeux de stratégie en temps réel dignes de ce nom en terme de contrôle. Il faut absolument adapter *Starcraft 64* à la DS, avec contrôle au stylet et mode réseau Wi-Fi ! »



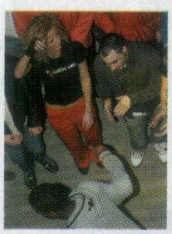


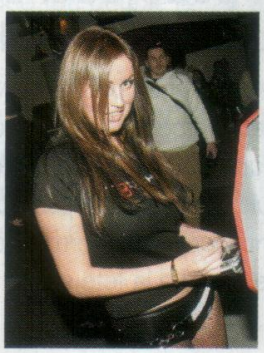


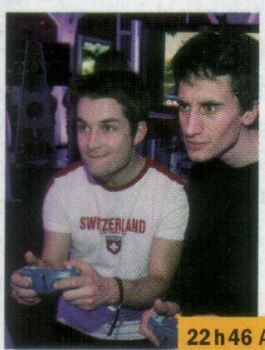
21 h 07 Shurik'n en démo... « Un bon son brut pour les truands ».

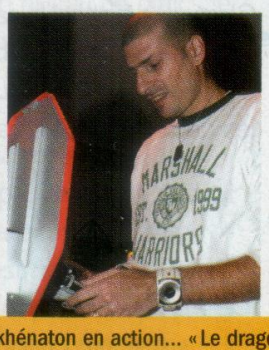


21 h 58 Où on apprend qu'il fait bon partager sa console...









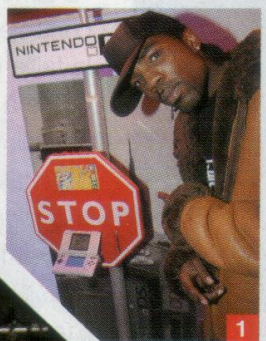
22 h 46 Akhénaton en action... « Le dragon sommeille », « La tension monte » !

23 h 23 En voilà un qui n'aura pas la chance de faire joujou avec la DS. Il en faut.

SOIRÉE DE LANCEMENT DS

French Touch Party

Nintendo n'a pas fait les choses à moitié pour la soirée de lancement de la DS, début février à Saint-Denis. Plus de 900 invités de marque et un concert privé d'IAM (avec en guest l'Algérino, Chiens de Paille et Saïd). On n'oubliera pas tout le gratin vidéoludique et les Neg'Marrons (ici Ben-J **1**), Cut Killer **2**, Passi **3** ou Titoff qui étaient dans la place...



1

2

3

Photos : © Nintendo 2005

3+
www.pegi.info

MARIO POWER TENNIS

Mario Kart fait du tennis

© 2004 Nintendo/CAMELOT. TM, ® et le logo Nintendo GameCube sont des marques de Nintendo. © 2005 Nintendo.

Photos : © Nintendo 2005

DS intérieur cuir

Casque, housse, pack tout-en-un, matos hors de prix ou abordable… Voici une sélection d'accessoires marquants pour équiper votre DS.

CASQUE BOSE TRIPORT

Pas prise de tête

18/20

Les écouteurs rikiki qui tombent sans arrêt ou qui agrandissent votre canal auditif ne commencent-ils pas à vous taper sur le système ? Nous, oui. Pour s'offrir le top en matière d'écoute et jouer peinard sans déranger notre entourage : un bon petit Bose, le TriPort, remarquable par son confort, sa légèreté et ses qualités acoustiques. La DS rangée, profitez de son système d'égalisation acoustique en le connectant à un lecteur de Mp3.

Prix : environ 200 € **On aime :** son confort absolu

MOVIE ADVANCE

Mémoire flash

Connectez sur le port cartouche GBA de votre DS cet accessoire : musique et films seront à vous ! Les fichiers sont stockables sur des cartes Compact Flash et accessibles via un menu simple d'utilisation. Si l'écran est petit, la qualité est réelle et concurrence des lecteurs portables plus chers !

Prix : environ 20 € (en import)
On aime : la compatibilité du lecteur

15/20

TRAVEL BAG MADRICS

Pour avoir la banane

Pas de poches ? L'étui Madrics, une ceinture solide ajustable à votre taille, couplée à un étui confortable, loge la DS, quelques accessoires et des jeux sans aucun souci. Disposez-le sur le ventre façon « banane », sur le côté ou dans le dos… Il n'est pas encombrant du tout. Nous avons couru avec, fait des « shuffles » en roller… et rien n'a bougé ! Si ce n'est pas le plus beau des écrins, il joue cependant très bien son rôle.

Prix : environ 9 €
On aime : sa simplicité

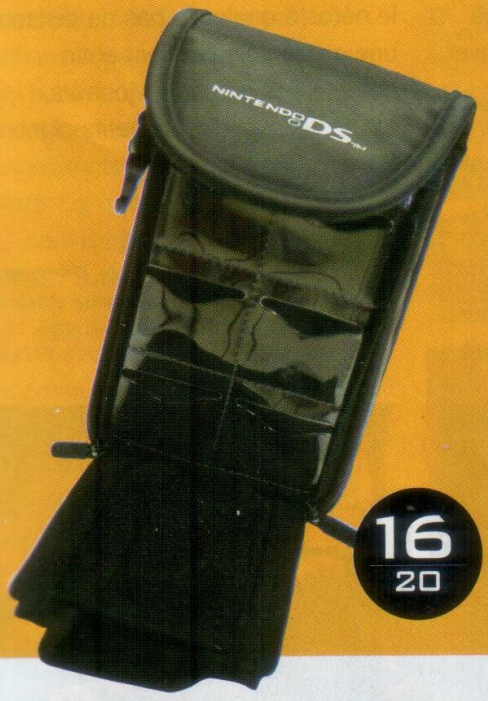
14/20

■ ÉTUI NINTENDO

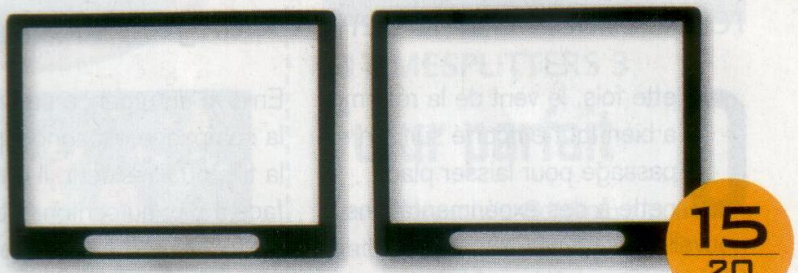
Multipoches

Peur du syndrome de «fracassage de console dans la poche arrière» ? Pour protéger votre DS, l'étui officiel signé Bigben semble tout à fait convenable. Petite sacoche matelassée à porter à la ceinture ou en bandoulière, elle est dotée de compartiments qui permettent de ranger jusqu'à six jeux ainsi que vos écouteurs. Sympa au toucher, elle n'est pas plus encombrante que la console.

Prix : environ 10 € **On aime :** le design sobre



16/20



15/20

■ MAD CATZ PROTECT-KIT

Coffre au trésor

Ce kit de protection en aluminium est encombrant… mais dans la rue ou ouvert sur votre étagère, pour faire mourir de jalousie les copains, peu importe : votre précieuse DS y sera installée comme dans un écrin et pourra être contemplée à tout moment grâce à la fenêtre qui orne la boîte. Vous pourrez même jouer à certains jeux qui ne requièrent que le stylet sans la sortir de son logement. En bonus, quatre protège-écran adhésifs de modeste facture.

Prix : environ 15 € **On aime :** les différents coloris

■ PACK ACCESSOIRES BIGBEN

Tout-en-un

Le pack contient bien des choses : trois boîtes de protection, un casque stéréo de qualité correcte, une sacoche avec des straps pour fixer la console en place, une prise allume-cigares, un adaptateur secteur, une batterie de rechange, un stylet neuf et quatre films protecteurs pour les écrans. Si ces accessoires sont vendus séparément, la formule pack est très pratique. Un regret : la sacoche fait «cheap».

Prix : environ 30 €
On aime : la batterie, le transfo et les films de protection

13/20

RESIDENT EVIL 4

Le Cube à feu et à sang !

Alléluia ! Les portes de l'Enfer s'entrouvrent juste à temps pour la résurrection d'une série exsangue, en exclusivité sur GameCube.

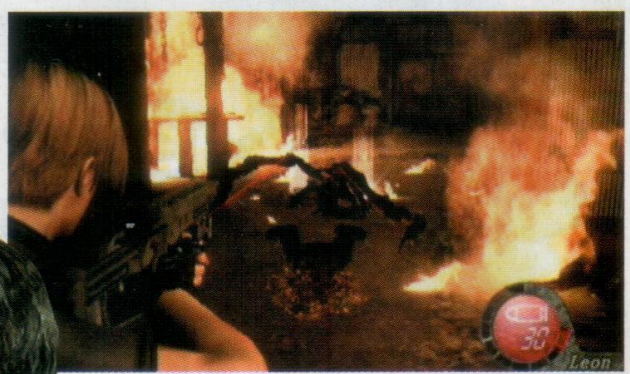
Cette fois, le vent de la réforme a bien tout emporté sur son passage pour laisser place nette à des expérimentations nouvelles. L'infâme corporation Umbrella ayant été rayée de la carte après les incidents de Racoon City, ce bon vieux Leon S. Kennedy (héros de *RE2*) est devenu un agent spécial du gouvernement américain. Envoyé en urgence au fin fond de la campagne espagnole pour sauver la fille du Président, il devra faire face à des autochtones bien vivants, mais comme possédés et vraiment agressifs. Exit les zombies et la maniabilité laborieuse sur des décors précalculés. *Resident Evil 4* est plus immersif que jamais avec une caméra à hauteur d'épaule qui suit le héros à quelques pas de distance, une ergonomie qui tient enfin compte des griefs des joueurs, et une maniabilité aux petits oignons.

Éditeur : Capcom

NOS IMPRESSIONS

Sans conteste le plus beau jeu GameCube, *RE4* regorge de scènes d'anthologie, d'armes à customiser et de boss dantesques à annihiler. Un chef-d'œuvre du genre.

C'est bien joli de prendre la pose pour la photo. C'est bien aussi de surveiller ses arrières...



Toutes les armes sont customisables, mais comme toujours, les munitions sont très limitées. Maître mot : l'économie.

Non contents d'offrir des modélisations renversantes, les petits gars de Capcom ont porté une attention toute particulière aux décors.

MARIO PARTY 6

La voix de son maître

Déjà le sixième volet des délires festifs de Mario et de ses potes ! Toujours sous la forme d'un jeu de plateau, *MP6* mise autant sur la chance (via le tirage de dés) que sur l'habileté des joueurs à l'occasion de ses nombreux mini-jeux, tous plus délirants les uns que les autres. La grande nouveauté est la reconnaissance vocale. Dans certains jeux, grâce au micro livré et en autant de temps qu'il faut pour le dire, vous bombarderez vos potes, ferez disparaître les plates-formes sur lesquelles ils se tiennent, ou encore répondrez à un quiz qui n'est pas piqué des vers.

Éditeur : Nintendo

NOS IMPRESSIONS

La formule n'a guère changé, mais l'idée du micro, utilisable sans configuration laborieuse, est payante. Ayez une petite pensée pour les oreilles de vos voisins.

Un sixième volet toujours aussi convivial qui mettra à l'honneur le micro du GameCube.

TIMESPLITTERS 3

Futur parfait

Les créateurs de *GoldenEye* nous gratifient d'un troisième jeu de tir à la première personne… temporel, toujours plus funky, et très décalé. Au programme : des armes assorties aux différentes époques, des persos aussi redoutables que truculents, des pouvoirs psy à gogo ainsi qu'un éditeur de niveaux taillé sur mesure pour la manette GameCube.

Éditeur : Electronic Arts

NOS IMPRESSIONS

Efficace, ce *TimeSplitters* est un first person shooter (FPS) vraiment à part. Seul regret : l'absence de jeu en ligne, compensée par un mode 2 à 4 joueurs en écran partagé.

À VENIR

BATEN KAÏTOS

Faire des grimaces

Créé pour le Cube par les petits génies de Monolith Software, *Baten Kaïtos* est un jeu de rôle majeur, novateur et fort d'une réalisation somptueuse. Les cartes sont au cœur du gameplay, du système de combat aux objets dont l'essence est stockée sous forme de cartes qui subissent l'injure du temps, ouvrant ainsi la voie à une foule de possibilités.

Date de sortie : 1er avril **Éditeur :** Namco

TOP 10

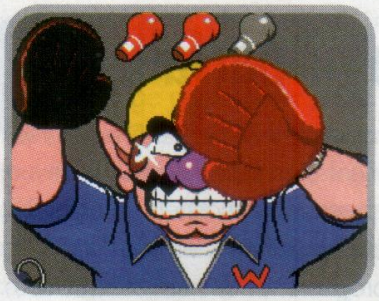
Nintendo LE MAGAZINE OFFICIEL

1 The Legend of Zelda The Wind Waker
2 Resident Evil 4
3 Mario Kart Double Dash !!
4 Super Mario Sunshine
5 Metroid Prime
6 Paper Mario 2
7 The Legend of Zelda Four Swords Adv.
8 Animal Crossing
9 Beyond Good & Evil
10 Tales of Symphonia

C'est party !

Si quelques jeux du lancement n'ont pu être testés faute d'être disponibles, vous trouverez dans les pages qui suivent 12 des titres fondateurs de la ludothèque DS. Course, plate-forme, aventure, délires... Personne n'est épargné ! Que les plus exigeants se rassurent : les jeux GBA qui tournent sur votre DS sont là aussi.

54



WARIO WARE TOUCHED !
Totalement révolutionnaire et délirant. À essayer d'urgence.

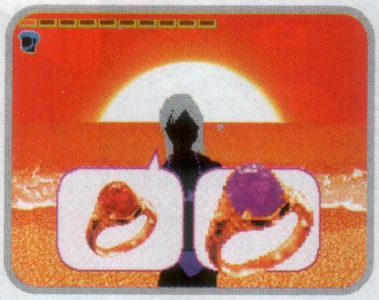
44

SUPER MARIO 64 DS
LE monument DS. Notre plombier règne toujours en maître sur la plate-forme.

64

RAYMAN DS
Que vaut l'adaptation sur DS du meilleur *Rayman* à ce jour, *Rayman 2* ?

52



PROJECT RUB
Quand les créateurs de *Sonic* et *Space Channel* se mettent au jeu de drague...

74

POKÉMON DASH
Les Pokémon déboulent sur DS dans un jeu de course d'un genre... nouveau !

Les jeux préférés de l'équipe

Aymeric

WARIO WARE TOUCHED !
« Une compil' de mini jeux basiques transcendés par la fonction tactile, qui rend les plupart des actions carrément jouissives. »

Spy

SUPER MARIO 64 DS
« Super Mario exploite à merveille la DS, et est inégalable en termes de fun et de gameplay. De très loin LE jeu du lancement. »

William

WARIO WARE TOUCHED !
« Sûrement le jeu à la fois le plus expérimental, le plus culotté, et le plus délirant sur DS. Un vrai bonheur de jeu vidéo déjanté ! »

Les notes de la rédaction

Sans commentaire	1-2
N'a de jeu vidéo que le nom	3-4
On cherche encore ce que l'on peut y sauver	5-6
Intérêt et réalisation ne sont pas au rendez-vous	7-8
Moyen... Vous trouverez mieux sans difficulté	9-10
Acceptable, mais perfectible	11-12
Satisfaisant, si le genre vous intéresse	13-14
Très bon dans le genre en question	15-16
Excellent. Foncez les yeux fermés	17-18
La perfection est-elle vraiment de ce monde ?	19-20

Les tests DS

SUPER MARIO 64 DS	44
SPIDER-MAN 2	50
PROJECT RUB	52
WARIO WARE TOUCHED !	54
LES URBZ LES SIMS IN THE CITY	58
MR. DRILLER DRILL SPIRITS	60
ASPHALT URBAN GT	62
RAYMAN DS	64
POLARIUM	68
ZOO KEEPER	70
TIGER WOODS PGA TOUR 2005	72
POKÉMON DASH	74

Stonehenge

TIGER WOODS PGA

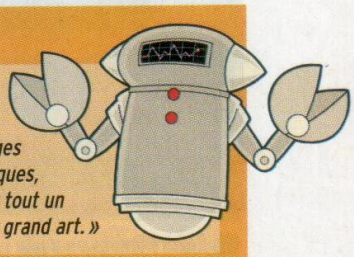
« Tiger Woods est sans doute le jeu qui exploite le mieux la DS, malgré de petits défaut. Un exemple pour les développeurs. »

Leflou

WARIO WARE TOUCHED !

« J'aime bien toucher tout ce qui bouge. Avec ce Wario, *je suis aux anges. On gratte, on frotte ou on souffle, et surtout... on rigole vraiment. »*

Wonder



SUPER MARIO 64 DS

« La quintessence de la magie Mario *: passages de plate-forme dantesques, myriades d'astuces, et tout un monde à découvrir. Du grand art. »*

SUPER MARIO 64 DS

PLUS QU'UN JEU DE PLATE-FORME EN 3D, *SUPER MARIO 64* EST UN TITRE HISTORIQUE. SA VENUE SUR DS EST L'OCCASION POUR NINTENDO DE L'ENRICHIR À TOUS LES NIVEAUX!

PLUS

- LA référence
- Mini-jeux excellents
- Réalisation au top

MOINS

- Caméras capricieuses
- Décors limités en multi
- Y a pas Kirby?!?

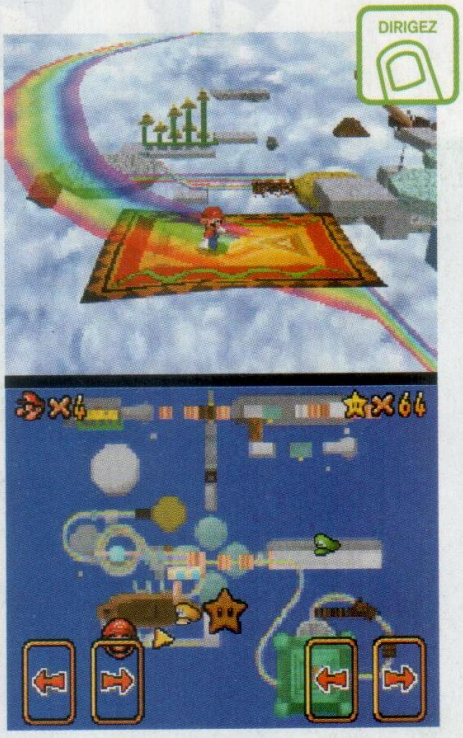
GENRE : PLATE-FORME / RÉFLEXION **NOMBRE DE JOUEURS :** 1 À 4 (UNE CARTE) **SAUVEGARDE :** SUR CARTE
DÉVELOPPEUR ET ÉDITEUR : NINTENDO **PRIX :** ENVIRON 30 €

Par quoi commencer ? Les mini-jeux ? Bonne idée : c'est le mode le plus immédiatement accessible, puisque huit sont ouverts dès votre première partie et que 28 autres se débloquent dans l'aventure principale. L'expérience est originale. Classés par personnages, ils nécessitent tous le stylet. Mais attention, il y a presque autant de manières d'utiliser le stylet qu'il y a de mini-jeux ! D'ailleurs, les développeurs y sont allés de bon cœur pour imaginer des épreuves drôles et variées : classer des engins explosifs, envoyer des projectiles à la catapulte, rouler une boule de neige, dessiner des trampolines aériens, résoudre des casse-tête en cochant des cases précises, retourner des cartes… Les énumérer toutes gâcherait la surprise. Sachez seulement que les mini-jeux de *Super Mario 64 DS* valent à eux seuls le détour. Seul *Wario Ware Touched !*, dans un registre légèrement différent – simpliste, plus frénétique et parodique –, lui tient la dragée haute.

Ça commence fort : nous n'avons même pas encore parlé du mode principal et *Super Mario 64 DS* s'impose par un seul de ses aspects, et vous êtes loin d'avoir tout vu. Passons au mode Quatre Joueurs sans fil avec une seule cartouche, à la fois confortable comme un univers familier – le célèbre jardin de *Mario 64* – et rafraîchissant comme une épreuve saugrenue – vous étiez-vous déjà imaginé en train de pourchasser une étoile bondissante tout en gobant vos potes ?

Quelques lieux sont totalement inédits, comme ce niveau consacré aux mini-jeux.

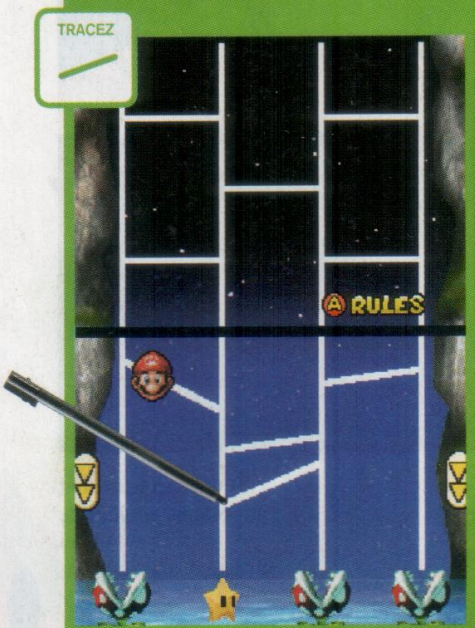
Super Mario 64 a donné sa troisième dimension à l'univers fantasmagorique de Mario. Le résultat ? Des niveaux d'une variété et d'une ingéniosité prodigieuses, un vrai régal d'architecture de jeu.



Le plan sur l'écran du bas est vraiment pratique, certains niveaux étant de vrais labyrinthes.

MINI-JEUX EN FOLIE

Nous en avons dénombré une bonne quarantaine, à débloquer par grappes en attrapant des lapins fuyards aux alentours du château, dans l'aventure principale. À vous de les découvrir. Et n'hésitez pas à vous laisser prendre au terrible piège du hi-score, qui en a scotché plus d'un à la rédac' ! Qui dépassera, comme nous, les 1000 points à « Wanted » ?



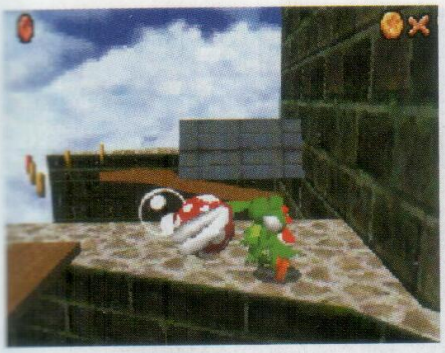
Attention, casse-méninges ! Saurez-vous tracer les traits qui permettront à Mario d'atterrir sur l'étoile ?

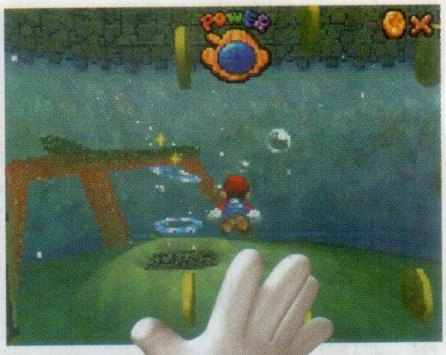
Le portrait d'un des quatre héros apparaît sur l'écran du haut : identifiez-le au plus vite sur celui du bas.

Malgré le nombre de niveaux qui sont un peu légers, ce mode particulier apporte encore un plus à un jeu qui, force est de le constater, les accumule. Prenez par exemple l'aventure principale. Vous souvenez-vous de l'original sur Nintendo 64 ? Il fallait retrouver 120 étoiles disséminées dans les 15 niveaux du château de Peach, ensorcelé par Bowser. À vrai dire, il était possible de finir le jeu avec 90 étoiles seulement, mais les collectionneurs ne se sont pas privés de ratisser la bâtisse princière de fond en comble. Et bien qu'ils se réjouissent : le nombre d'épreuves primées, et donc d'étoiles à collecter, est passé à 150 ! De fait, *Super Mario 64 DS*, c'est bel et bien *Super Mario 64* avec tout plein de trucs « en plus » dedans : nouveaux personnages (Yoshi, nouveau perso de départ, Luigi et Wario), nouveaux niveaux (dans une petite île tropicale ou sur un lac violâtre), nouveaux mouvements (Yoshi peut gober ; Mario grandit ou se gonfle d'air). *Et cætera* ! Tant de nouveautés induisent même une révision de certains passages déjà existants : en effet, découvrir les anciens niveaux avec de nouveaux persos, aux mouvements particuliers, en change l'approche. Un exemple ? Souvenez-vous du tout premier boss, le roi Bob-omb, que Mario battait en le projetant au sol.

MULTI... DIRECTIONNEL !

Infos objectives : une seule cartouche, jusqu'à quatre joueurs dirigeant un Yoshi (au départ) chacun, et quatre environnements au choix. Infos subjectives : c'est le bordel ! Les Yoshi se tirent la bourre comme des fous, se gobant mutuellement dans tous les sens sans interruption pour obtenir davantage d'étoiles que leurs adversaires. Ou encore pour acquérir les casquettes qui permettent d'incarner les autres personnages du jeu. Déroulement imprévisible, luttes acharnées, coups bas et fous rires garantis : un sacré bon petit mode, qui aurait bien mérité quelques niveaux supplémentaires.





Ce qui frappe par dessus tout dans *Super Mario 64 DS*, c'est la variété. Impossible de s'ennuyer, quand il faut tour à tour faire des acrobaties aériennes, du « sumo », du surf, de l'exploration, de la boxe, de la glisse...

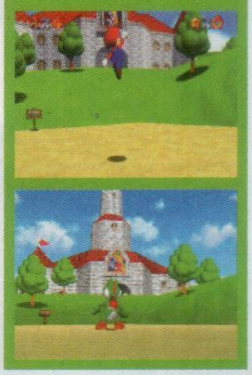
Demandez-vous maintenant comment le défaire avec Yoshi qui ne sait pas soulever ses ennemis. Un indice : jouez avec les petites bombes à tête chercheuse qu'il vous

SUPER MARIO 64 DS, C'EST BIEN *SUPER MARIO 64* AVEC TOUT PLEIN DE TRUCS « EN PLUS » DEDANS.

envoie afin qu'elles lui reviennent... Les petites différences comme celles-ci sont légion. Les aguerris de *Super Mario 64* pourront donc goûter à nouveau ce chef-d'œuvre en découvrant quantité de subtilités. Pour les néophytes, il s'agit tout simplement d'un des meilleurs jeux de plate-forme 3D sortis à ce jour. Cette version DS est-elle pour autant

GRAPHISMES

Un rapide coup d'œil à *Super Mario 64* et *Super Mario 64 DS* permet de voir les différences : cette version DS est beaucoup plus fine, les couleurs sont plus éclatantes et le rendu nettement plus propre.



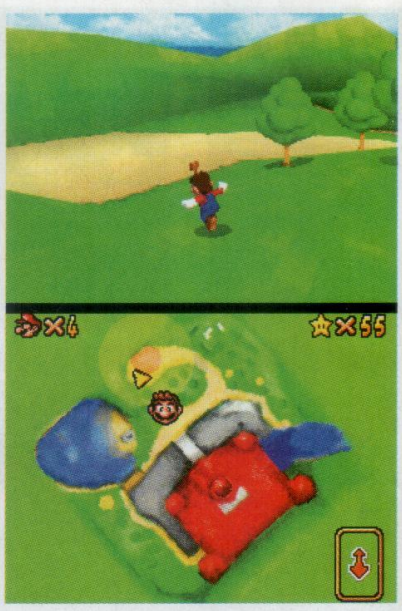
Dans cette version DS, l'impression de pouvoir découvrir les niveaux sous tous les angles est vraiment grisante.

Les peintures aux murs sont des accès vers les niveaux. Et certaines conditions lors du passage affectent la partie.

meilleure que l'originale sur Nintendo 64 ? Techniquement, oui : graphismes et animation sont plus fins, plus fluides. Pour la durée de vie, là aussi, il n'y a pas photo. Alors, où est le problème ? Et bien, il tient en trois choses. La première a trait aux caméras qui auraient dû avoir le temps, en neuf ans, d'apprendre à se placer intelligemment, ce qui n'est pas toujours le cas. Rien de grave, cependant. Ensuite, le mode multijoueur ne propose que quatre décors. Même si le principe du multi est vraiment poilant, on se lasse rapidement d'évoluer toujours dans les mêmes zones. La dernière, plus embarrassante, touche

AU DOIGT ET À L'ŒIL

La console se saisit à l'ancienne en utilisant la croix, ou bien en employant l'écran tactile avec la dragonne ou le stylet, soit de la main gauche (photo), soit de la main droite.



Super Mario 64 DS mélange la souplesse prodigieuse de l'épisode original, et un maniement très expérimental. Avec de la pratique, les sensations sont étonnantes.

Des niveaux entiers reposent sur des casse-tête, comme cette ville en partie submergée.

à l'écran tactile – plus précisément à la jouabilité. La force de *Super Mario 64*, à l'époque, a été d'imposer aux joueurs une configuration unique, le stick, qui s'est vite avérée révolutionnaire. Cette version DS, plus timorée, préfère jouer la carte de la sécurité, en proposant trois ergonomies différentes (croix + bouton, dragonne + bouton, stylet + bouton). Bel effort de respect du joueur, puisque chacun peut choisir celle qui lui plaît le plus. Mais en pratique, la frustration ne disparaît pas toujours : d'abord, parce que le temps

CETTE VERSION DS PROPOSE TROIS ERGONOMIES DIFFÉRENTES, MAIS AUCUNE NE FAIT VRAIMENT L'UNANIMITÉ.

d'adaptation est long, notamment pour la dragonne et le stylet ; ensuite parce que même avec de l'entraînement, certains continuent de préférer le stick analogique de la version 64. Aucune configuration, en fait, n'a de quoi faire l'unanimité, même si la dragonne recueille le plus de suffrages et satisfait le plus grand nombre à la rédac'. Ce qui fait partie du charme de cette version, c'est d'être expérimentale. Se lancer dans une course de glisse avec un manchot en pilotant au stylet, il faut absolument l'avoir fait au moins une fois dans sa vie ! **WILLIAM**

LES QUATRE AMIS SONT CONTENTS… QUAND ILS SONT RÉUNIS

YOSHI

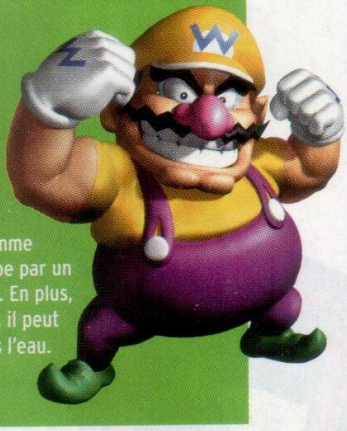
Le héros de départ, c'est lui ! Le petit dragon peut flotter quelque temps en l'air, gober ses ennemis et les recracher sous forme d'œufs, mais il ne sait ni les frapper ni les soulever.

LUIGI

L'antihéros du jeu ne manque pas de talents : s'il ne court pas vite ni ne frappe fort, en revanche c'est lui qui saute le plus haut, et de loin. De plus, il peut devenir transparent.

MARIO

Le plombier, enfin ! Polyvalent par nature, il frappe, court et saute avec aisance. Mais son vrai truc, c'est la transformation : il peut grandir comme rétrécir, ou encore se gonfler.



WARIO

Quelques grammes de brutalité dans un monde de finesse. Ce lourdaud, lent comme pas deux, se rattrape par un punch du tonnerre. En plus, transformé en métal, il peut marcher sous l'eau.

RÉALISATION
Impeccable : esthétique agréable, animation parfaitement fluide, mondes riches et ingénieux.

JOUABILITÉ
Abondante en sensations originales, mais déconcertante au début. Faites des essais !

SON
Excellente bande-son. Toute en nuances et en ambiances, avec des bruitages bien intégrés.

DURÉE DE VIE
Prodigieuse : 40 heures pour décrocher toutes les étoiles, et l'on rejoue à volonté aux mini-jeux.

VERDICT Le premier immanquable de la DS, que vous connaissiez la version d'origine ou non. Long, riche, varié, créatif et agréable, il regorge d'astuces et de mini-jeux délirants.

18/20

SPIDER-MAN 2

VOS PREMIERS LANCERS DE TOILE SERONT DIFFICILES, MAIS AVEC UN PEU DE PRATIQUE ET DE LA PERSÉVÉRANCE, SPIDEY SUR DS VOUS SCOTCHERA AU PLAFOND.

PLUS

- Mouvements acrobatiques
- Combats poussés
- Réalisation top niveau

MOINS

- Exploration difficile
- Aspect répétitif
- Décors peu variés

Toute la force de Peter Parker, alias Spider-Man, c'est de s'adapter à toutes les situations, mais aussi à toutes les consoles. Rien de très étonnant, donc, à le voir tisser sa toile sur la nouvelle portable de Nintendo. Il affiche sur l'écran supérieur de la machine une 3D « bluffante » pour notre portable. Les textures sont travaillées et les effets spéciaux comme le feu, les éclairs ou encore la fumée vous laisseront pantois d'admiration. La fluidité, sans faille, assure une action rythmée et parfaitement en accord avec les mouvements vifs de l'ami Spidey. Si le jeu est intégralement en 3D, la progression se déroule sur un scrolling horizontal, comme dans un jeu en deux dimensions. Ce choix est surprenant, car on ne voit pas forcément ce que Spider-Man a devant lui. À la vitesse à laquelle il va, il se retrouve régulièrement nez à nez avec un ennemi. Tout est ensuite une question d'habitude. Le super-héros est équipé d'une panoplie de mouvements qui lui permettent de faire face à la racaille : sauts vertigineux, adhérence aux murs, sens de l'araignée ralentissant l'action pour esquiver les attaques, etc. En revanche,

Tâchez de surprendre l'ennemi par-derrière. Ainsi, vous l'achèverez en le projetant dans le vide.

Contre les boss, alternez combat et mini-jeux, stylet en main. Pas facile de passer de ce dernier aux boutons.

GENRE : PLATE-FORME **NOMBRE DE JOUEURS :** 1 **SAUVEGARDE :** SUR CARTE
DÉVELOPPEUR : VICARIOUS VISION **ÉDITEUR :** ACTIVISION **PRIX :** ENVIRON 40 €

La moindre agression fournit à l'araignée l'occasion de ralentir l'action et esquiver ou réaliser une combo.

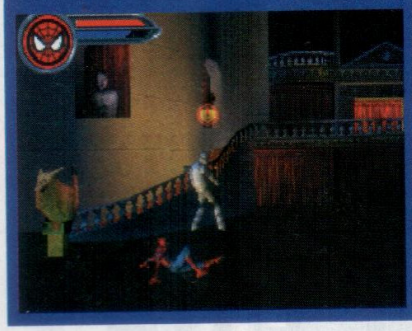
l'araignée décroche de son plafond lors des explorations d'intérieurs. Spidey balance ses toiles hors de l'écran pour agripper les structures et s'y propulser. C'est pratique, mais dur de deviner où il atterrit. Du coup,

SPIDEY POSSÈDE UNE PANOPLIE DE MOUVEMENTS POUR RÉSOUDRE TOUTES LES SITUATIONS.

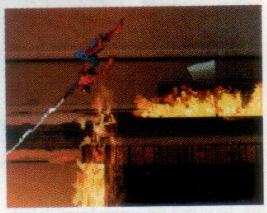
on se mange, dès les premiers lancers de toile, tous les pièges sournoisement placés par les concepteurs de l'environnement de jeu. C'est contre nature pour un super-héros qui a toujours esquivé les dangers avec aisance, et ça agace rapidement. Mais l'architecture d'un lieu maîtrisée, on peut s'éclater ! D'autant que l'écran tactile permet de changer de coups spéciaux d'une simple pression et de réaliser des enchaînements à la fois superbes et techniques. Les affrontements contre les boss sont aussi l'occasion de participer à des mini-jeux au stylet, ce qui fait varier l'action souvent trop répétitive dans les niveaux. **AYMERIC**

DE LA TOILE À L'ÉCRAN TACTILE

Pendant les phases d'exploration, on déplace Spidey à l'aide de la croix et des boutons. Classique ! Deux boutons suffisent à réaliser des enchaînements efficaces et spectaculaires dans les corps à corps où une dizaine de coups spéciaux peuvent être intégrés par l'intermédiaire de l'écran tactile. Ce dernier sert aussi pour les mini-jeux contre les boss, mais nécessite alors le stylet pour plus de précision. Ces allers-retours sont irritants, mais on s'y fait avec le temps.



Outre une superbe cinématique d'introduction, le scénario est illustré par des images fixes de qualité.



Le feu et les autres effets spéciaux sont superbes.

RÉALISATION
Le rendu est splendide et impressionnera tout possesseur de Nintendo DS.

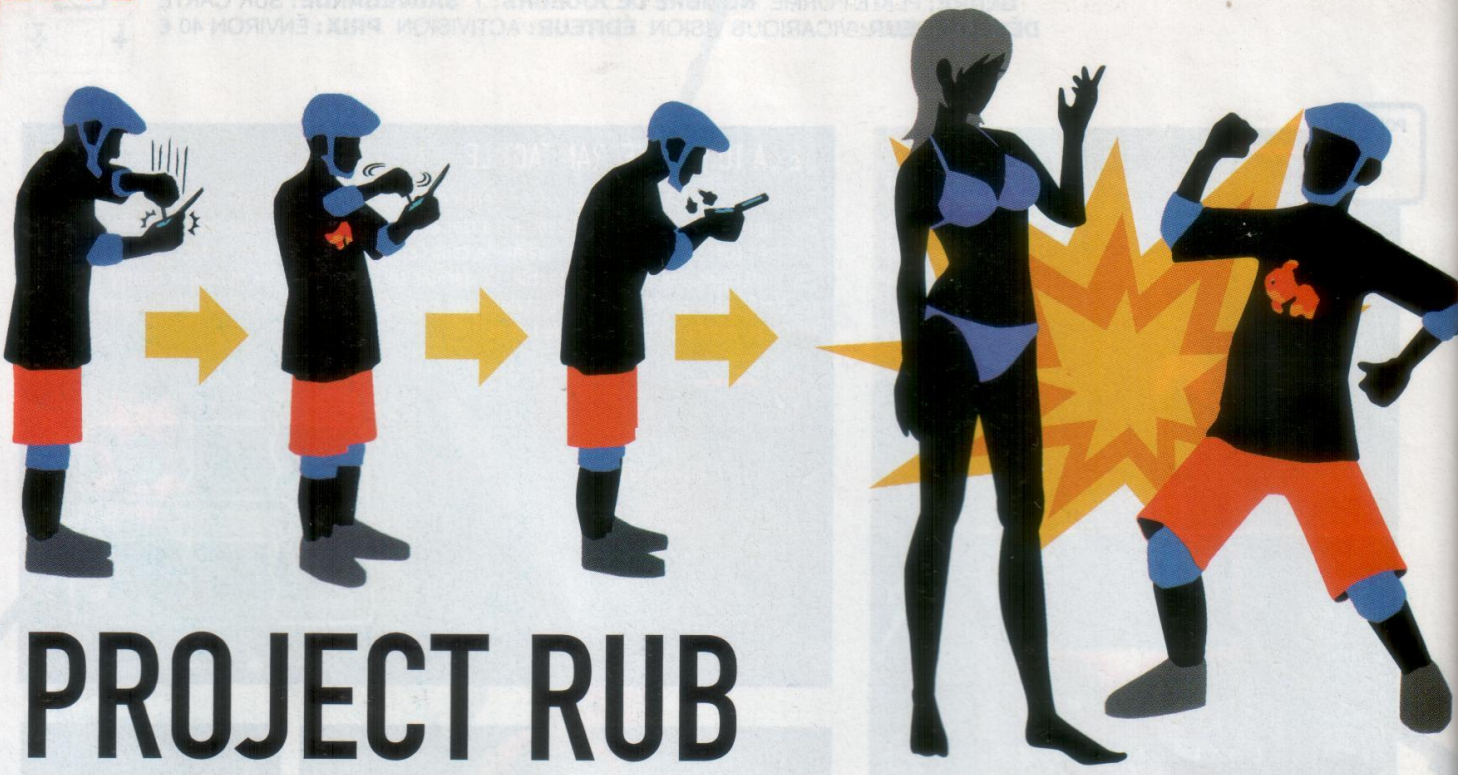
JOUABILITÉ
Passer d'une jouabilité classique à une jouabilité au stylet pour les boss. Il faut s'y faire...

SON
Les bruitages ne sont pas percutants, mais les musiques sont dans l'ambiance du film.

DURÉE DE VIE
Même si la difficulté est grandissante, le nombre de niveaux, une dizaine, laisse sur sa faim.

VERDICT Les fans de *Spider-Man* devront persévérer pour profiter du jeu. Mais une fois les niveaux connus, ils s'amuseront réellement. Un titre à réserver aux joueurs opiniâtres...

14/20



PROJECT RUB

QUAND LES CRÉATEURS DE SONIC SE METTENT AU JEU DE DRAGUE, ON OBTIENT UN SOFT PARFAITEMENT DÉCALÉ QUI NE DEVRAIT LAISSER PERSONNE INDIFFÉRENT.

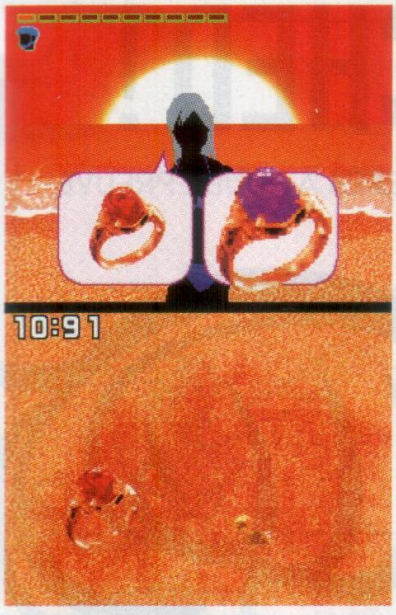
PLUS
- Originalité des mini-jeux
- Ambiance déjantée
- Design bien pensé

MOINS
- Nombre de mini-jeux
- Répétitivité de l'action
- Pas de mode multijoueur

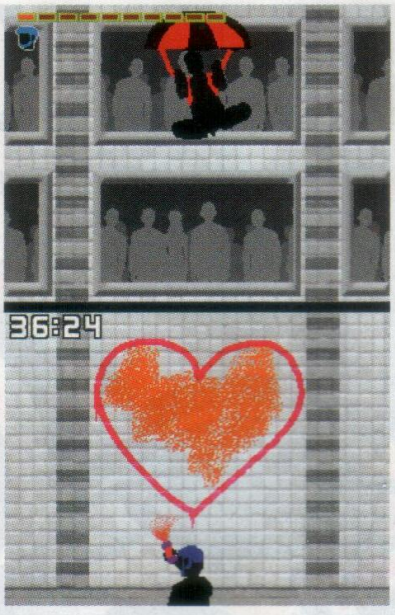
Jouer c'est bien, mais draguer c'est encore mieux. Imaginez maintenant que *Project Rub* vous propose de faire les deux en parallèle et que les plus doués d'entre vous puissent même convertir les spécimens les plus réticents de la gent féminine aux jeux vidéo. Oui, ce jeu est une bénédiction ! Le concept part pourtant d'une idée basique, celui de faire participer le joueur (ou la joueuse) à une trentaine de mini-jeux aussi simples que décalés, en saupoudrant le tout d'une petite romance scénaristique au charme incontestable. Séduit par le physique avantageux d'une belle donzelle, notre champion de l'amour doit continuellement venir au secours de cette malheureuse aux prises avec les pires galères. Noyade, enlèvements répétés, risques constants de piétinement sont le quotidien de cette superbe naïade. De quoi mettre en scène les mini-jeux les plus farfelus. Ainsi, on se surprend à gratter la plage pour retrouver les bijoux de la belle, à pointer sur des taureaux en furie pour les écarter de sa promise, à souffler sur

Souffler, crier, faire des lignes continues et pointer sont les diverses actions possibles. Franchement ultra-fun !

GENRE : MINI-JEUX SCÉNARISÉS **NOMBRE DE JOUEURS** : 1 **SAUVEGARDE** : SUR CARTE
DÉVELOPPEUR : SONIC TEAM **ÉDITEUR :** SEGA **PRIX :** ENVIRON 40 €



Grattez le sable pour retrouver les bijoux de la belle. L'homme-objet quoi !



Impressionnez la dame en taguant les murs et en esquivant des parachutistes.

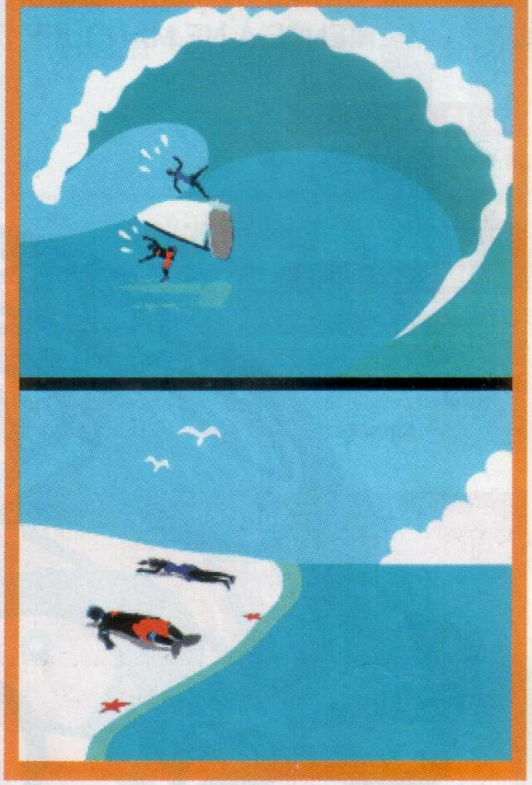
les voiles d'un bateau pour aller la chercher dans les eaux, à crier afin d'attirer son attention, à esquiver des gardes pendant une séquence d'infiltration, à brûler une

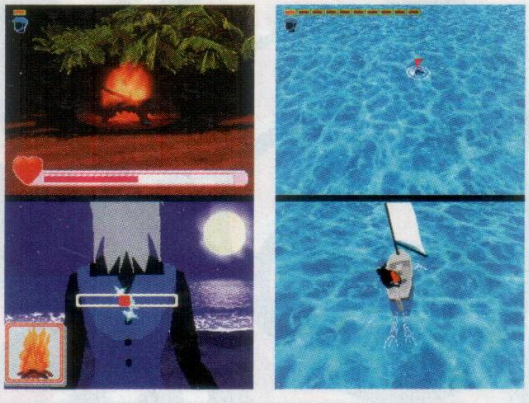
IL FAUT POINTER SUR DES TAUREAUX EN FURIE POUR LES ÉCARTER DE SA PROMISE.

plante carnivore géante, à poursuivre un hélicoptère à vélo, à lancer des boules de bowling… Des épreuves surprenantes pour des jouabilités propres qui procurent des sensations réellement nouvelles, offrant un aperçu très représentatif de ce dont la DS est capable. Si tous ces jeux sont vraiment originaux et diablement décalés, ils n'en restent pas moins assez limités et nombreux que ceux de *Wario Ware Touched !*. Et c'est là où le bât blesse. Oui, le plaisir est là. Oui, la DS est habilement exploitée au travers de la trentaine de mini-jeux. Oui, l'habillage rend l'ensemble terriblement attachant. Mais refaire trois fois la même épreuve en cas d'échec alors qu'on les enchaîne dans *Wario Ware Touched !* (qu'on les réussisse ou non), ça fait réfléchir. Enfin, on ne peut nier que l'action est répétitive, même si l'emballage de ce *Project Rub* est séduisant. **AYMERIC**

UN QUOTIDIEN HORS DU COMMUN

Chaque mini-jeu est mis en scène par des séries d'images fixes. Toutes ces situations ne manqueront pas de vous faire sourire tant elles sont délirantes. Ça frise souvent le ridicule, mais cela donne une sacrée ambiance au jeu.





Sega a essayé de varier les actions d'un mini-jeu à l'autre mais, au final, l'ensemble reste quelque peu répétitif.

RÉALISATION
Une 3D propre et un rendu en cell-shading qui donne un cachet très particulier au jeu.

JOUABILITÉ
L'écran tactile, le micro, le double écran… toutes les nouvelles fonctionnalités ont été exploitées.

SON
Des bruitages délirants se mêlent à des musiques aux rythmes cassés mais néanmoins dynamiques.

DURÉE DE VIE
Une trentaine de mini-jeux, c'est léger. Heureusement, la difficulté augmente sans cesse.

VERDICT Un titre à l'emballage séduisant et aux mini-jeux très fun, du moins dans les premiers temps. Dommage que leur manque de profondeur finisse par lasser.

13/20

WARIO WARE TOUCHED !

ABSURDE, DRÔLE ET ACCROCHEUR, *WARIO WARE* MET VOS RÉFLEXES À RUDE ÉPREUVE. UNE EXPÉRIENCE À NE MANQUER POUR RIEN AU MONDE.

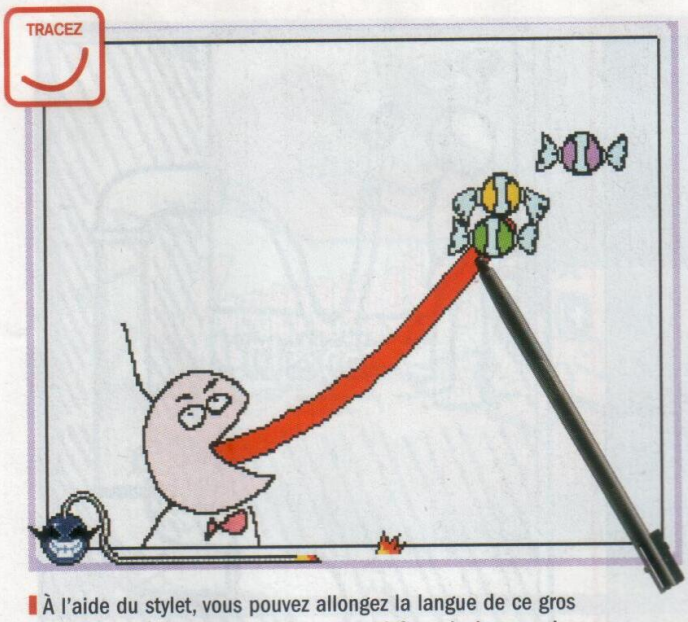
PLUS

- Idées délirantes
- Précis et maniable
- Tonnes de secrets

MOINS

- Pas de mode multijoueur
- Speed pour certains
- Jeux vite découverts

GENRE : MICRO-JEUX **NOMBRE DE JOUEURS :** 1 **SAUVEGARDE :** SUR CARTE
DÉVELOPPEUR : INTELLIGENT SYSTEMS **ÉDITEUR :** NINTENDO **PRIX :** ENVIRON 30 €



À l'aide du stylet, vous pouvez allongez la langue de ce gros gourmand : il avalera les bonbons et satisfera ainsi ses envies.

Nintendo fait vibrer la fibre nostalgique de certains joueurs comme, ci-dessus, avec *Oil Panic*, un des célèbres jeux Game & Watch.

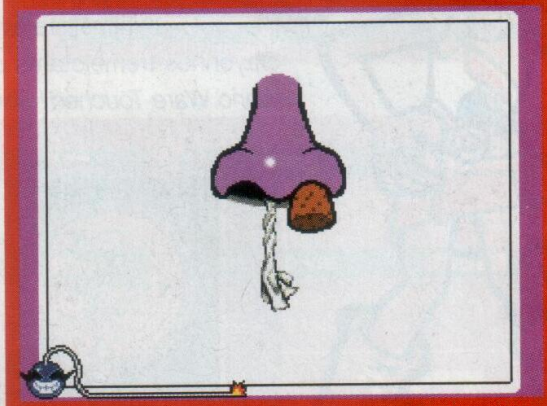
Faire une partie de *Wario Ware Touched !*, c'est plonger dans un univers totalement loufoque, allumé, issu de l'imagination de développeurs ayant certainement passé trop de temps à jouer à des jeux vidéo (dans le meilleur des cas, ndlr). C'est pour ça qu'on adore, et c'est aussi pour ça que vous allez craquer pour ce jeu. Plus de 200 mini-jeux à découvrir ! Et encore, ce terme est mal adapté. Il faudrait parler ici de micro-jeux tant les parties sont courtes et frénétiques. L'écran de jeu s'affiche et vous avez quelques minuscules secondes pour comprendre ce qu'il faut faire. Or, faire quelque chose, c'est pointer l'écran, le gratter, souffler sur le micro, entourer deux concombres. Ce concept, inauguré sur GameBoy Advance est ici totalement repensé avec les nouvelles capacités de la DS. Le changement est radical. Il a même permis à certains joueurs d'accrocher, bien plus que dans les « anciennes » versions. Les micro-jeux, qui disposent chacun d'un univers graphique bien particulier, sont regroupés par « personnage ». Wario est le plus enclin

PLUS DE 200 MICRO-JEUX À DÉCOUVRIR, AUX PARTIES TRÈS COURTES ET FRÉNÉTIQUES.

MICRO, MAIS PAS SCOPIQUE

Ils ne durent que trois secondes, et c'est là toute leur force. Juste le temps de comprendre ce qu'il faut faire, et le faire. *Wario Ware Touched !* est un jeu de mémoire, de réflexes... et un jeu frustrant. Si tous ces micro-jeux pouvaient durer ! C'est le cas pour certains. À vous de découvrir lesquels.

Utilisez votre stylet comme un couteau et découpez les légumes en plein vol. Un excellent entraînement pour vos futures macédoines.

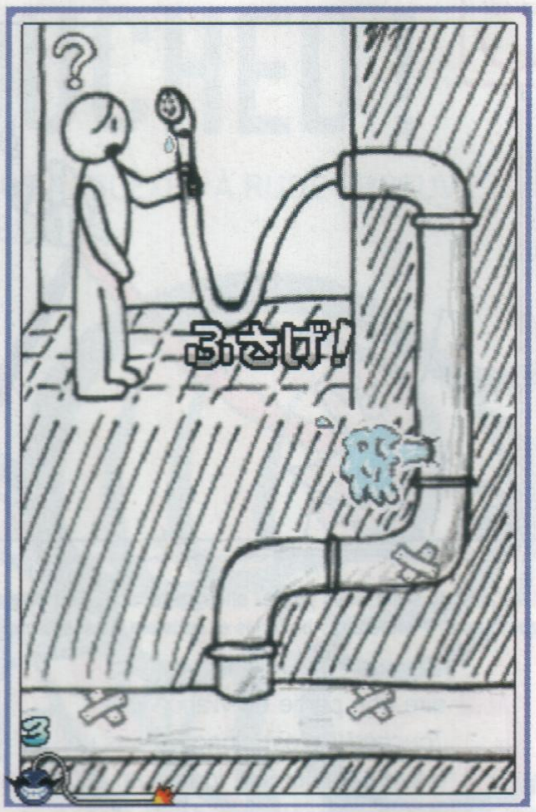


Une vraie torture : chatouillez l'intérieur de ce gros nez violacé pour obtenir un éternuement salvateur. Vous avez dit débile ?

DOUBLE PLAISIR

Le double écran est exploité à merveille sur de nombreux jeux. Ici, tournez la manivelle en évitant les flèches ennemies et les corbeaux qui passent.

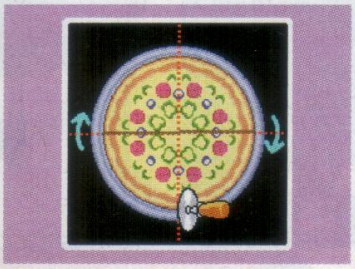
Vous avez trois secondes pour enlever tous les vêtements de ce sympathique baigneur. Vite !

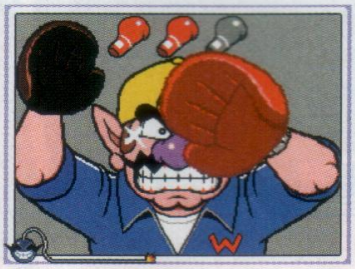


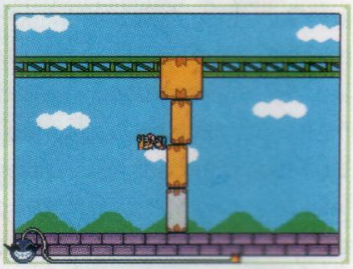
Horreur ! Ce bonhomme voudrait prendre une douche, mais l'eau ne coule pas. Réparez les fuites.

à proposer des jeux où il faut faire tomber une danseuse ou faire éternuer un nez en le chatouillant. Parfois emprunté aux vieilles (ou moins vieilles) gloires de Nintendo (*Duck Hunt*, la série *Super Mario Bros*, *The Legend of Zelda*, *Donkey Kong*, les Game & Watch, ou les jeux sur NES), parfois minimaliste avec ces tracés crayonnés tremblotants en noir et blanc, *Wario Ware Touched !* serait presque une insulte à toute l'évolution technique des jeux vidéo sortis ces dernières années. Une manière de montrer à toute l'industrie qu'on peut toujours faire des jeux avec trois fois rien, que tout reste une question d'idées et de concept.

Certains de ces micro-jeux se débloquent dans des versions longues, et l'on peut y goûter de manière plus posée. Pour les récupérer, il faut parfois faire un super hi-score ou remplir des challenges dans un mode de jeu où vous seront accessibles tous les micro-jeux débloqués. Parmi les plus accrocheurs, on retient celui où il faut tracer une plate-forme sur l'écran pour faire rebondir, le plus haut possible,







Plus vous gagnez, plus le rythme des micro-jeux s'accélère. C'est sûr et certain, à un moment donné, vous allez craquer et décrocher. Mais si vous avez un bon score, vous débloquerez des goodies.

Tartinez un hot dog de ketchup. Plus vite vous aspergerez le sandwich de tomatine, plus vite vous rendrez ce sympathique petit garçon heureux.

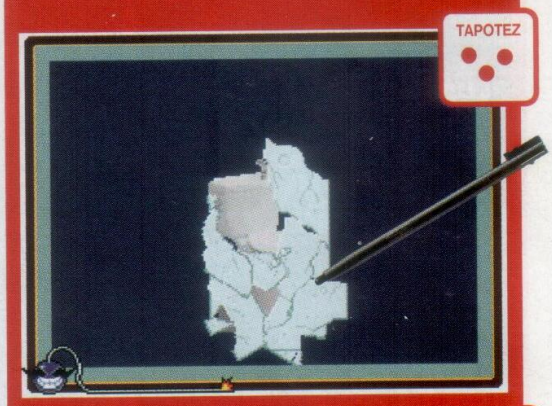
une petite boule rose. Non ce n'est pas *Kirby* ! On retient également *Pyorot*, où il faut empêcher des insectes de venir butiner vos fleurs, assez similaire

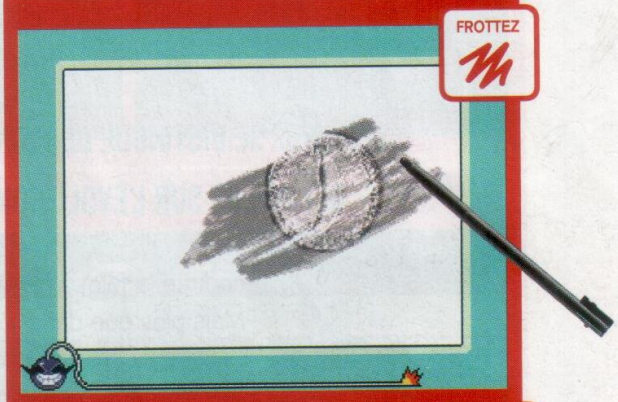
CERTAINS MINI-JEUX SE DÉBLOQUENT DANS DES VERSIONS LONGUES, ET L'ON PEUT Y GOÛTER DE MANIÈRE PLUS POSÉE.

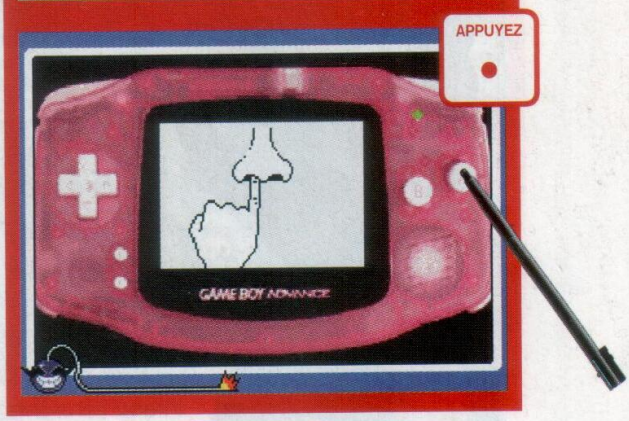
dans l'esprit à l'un des mini-jeux de *Super Mario 64 DS*. *Wario Ware Touched !* sur DS est une sorte d'énorme boîte à surprises où chaque partie vous dévoilera de nouveaux micro-jeux. Un titre sur lequel on revient sans cesse, pour le plaisir de toucher l'écran et de débloquer des goodies souvent inutiles, parfois étonnants, comme celui qui consiste à transformer sa DS en harmonica : il faut souffler sur le micro et manipuler les boutons pour sortir des notes. Dans un esprit moins créatif, on peut tripoter une sorte de flanc ou faire évoluer un Yo-Yo, au risque d'être retenu de longues minutes ! Une autre manière de rappeler à tous que le jeu vidéo, c'est avant tout un divertissement. Si vous voulez passer un peu de bon temps et participer à une expérience ludique étonnante, n'hésitez plus ! Venez toucher du doigt Wario et ses nombreux amis. **Leflou**

TAPOTEZ, FROTTEZ, GLISSEZ

Chaque micro-jeu appartient à une catégorie particulière. Dans certaines, il faut frotter pour trouver la solution. Dans d'autres, il faut tapoter ou appuyer et glisser sur l'écran. Dans tous les cas, on est souvent pris au dépourvu par la profusion de maniabilités différentes offertes. Comme quoi, avec un seul stylet, le jeu peut être très varié.







RÉALISATION
La 2D et la 3D se côtoient dans les mini-jeux, mais ce n'est pas l'exploit technique qui est recherché.

JOUABILITÉ
Au stylet ou à la bouche - vocalement -, chaque micro-jeu est d'une précision diabolique.

SON
Complet, puisque chaque micro-jeu dispose de ses propres bruitages.

DURÉE DE VIE
On revient sur les jeux pour améliorer un score ou pour finir le jeu à 100 %.

VERDICT Si vous voulez avoir un aperçu de tout ce qu'on peut faire avec un écran tactile et un stylet, vous devez absolument vous procurer ce jeu. Difficile de ne pas être emballé.

17/20

LES URBZ LES SIMS IN THE CITY

LONGTEMPS CANTONNÉS DANS LEUR BANLIEUE RÉSIDENTIELLE D'AMÉRICAIN MOYEN, *LES SIMS* PARTENT CHERCHER FORTUNE EN VILLE. ET DEVIENNENT AINSI *LES URBZ*.

PLUS
- Un *Sims* scénarisé
- Des boulots concrets
- Mode multijoueur

MOINS
- Action un peu répétitive
- Événements aléatoires
- Ameublement peu fourni

Seul jeu d'aventure du lancement, *Les Urbz* est une adaptation de la version GBA sortie il y a peu. Avant toute chose, apprenez qu'un Urbz reste un Sims. Tout en s'agrémentant de quelques nouveautés notables, *Les Urbz* reste un jeu instinctif et fun qui s'adresse à tout le monde. Comme tout bon Sims qui se respecte, un Urbz a des besoins. Vous devez veiller à son bien-être en maintenant «dans le vert» huit indicateurs, comme la faim, l'hygiène ou encore les loisirs. Mais plus que dans n'importe quel opus des *Sims*, la caractéristique essentielle demeure ici la sociabilité de votre avatar. En effet, les développeurs de chez Maxis ont eu la bonne idée d'intégrer à la pure gestion un scénario linéaire qui dirige l'évolution sociale et professionnelle de votre Urbz. Outre le fait de gérer votre quotidien en trouvant un emploi et un logement, vous devez, en parallèle, contrecarrer les projets d'un promoteur qui veut faire main basse sur la ville. Cette quête se traduit par de nombreuses interactions avec les quatre factions auxquelles appartiennent les citoyens de la ville. Le scénario se divise en huit missions, chacune proposant différents objectifs. Pour les remplir, il faut sympathiser avec les chefs des quatre clans en abordant les sujets qui leur tiennent à cœur. Lorsqu'ils vous jugent assez digne de confiance, vos interlocuteurs vous offrent des perles : une monnaie d'échange pour acquérir des compétences, puis des bonus utiles pour satisfaire vos différents besoins. En plus du scénario, *Les Urbz* bénéficie d'une autre nouveauté qui a trait aux emplois. Contrairement à ce qui se passe dans les différents *Sims*, cette partie du jeu est ici très concrète. Les divers emplois proposés se traduisent par des mini-jeux qui se pratiquent au stylet sur l'écran du bas, quotidiennement pour la plupart. Mais si ce n'est l'apparition de quelques mini-jeux inédits, *Les Urbz* sur DS est pour le reste une conversion littérale de la version GBA. Cela se ressent principalement dans l'emploi mal géré du stylet. Ainsi, l'accès aux différents menus fait appel en alternance aux boutons et au stylet, que l'on prend et repose continuellement. Les spécificités de la DS ne sont donc pas utilisée de façon optimale, mais intrinsèquement, *Les Urbz* se positionne dans la lignée des *Sims* : il est toujours aussi prenant. **STONEHENGE**

LES *URBZ* SE DISTINGUE DES *SIMS* PAR UN SCÉNARIO QUI INFLUE SUR L'ÉVOLUTION DE VOTRE PROTÉGÉ.

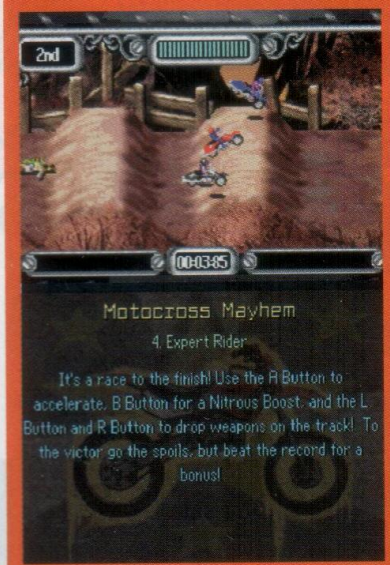
GENRE : GESTION **NOMBRE DE JOUEURS :** 1 **SAUVEGARDE :** SUR CARTE
DÉVELOPPEUR : MAXIS **ÉDITEUR :** ELECTRONIC ARTS **PRIX :** ENVIRON 40 €

Les personnages proposant des dialogues clé relatifs aux objectifs sont identifiés par un point d'exclamation.

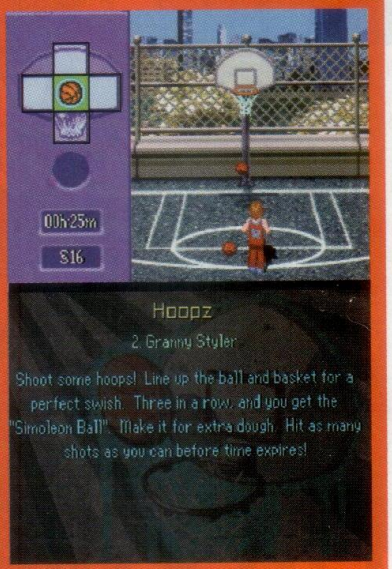
L'écran tactile permet principalement de gérer son inventaire ou d'avoir à sa disposition un plan de la ville.

DES JOBS DE RÊVE

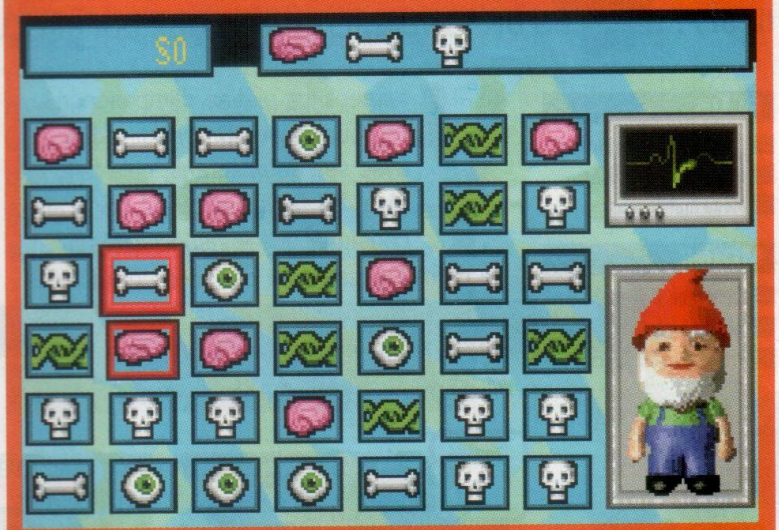
Les Urbz propose une large palette d'emplois concrétisés par des mini-jeux. On peut aussi bien laver des vitres que faire des one-man shows comiques. Dans tous les cas, le déroulement s'avère bien fun. Les professions les plus rémunératrices sont celles de basketteur ou de pilote de motocross. Elle est pas belle la vie d'un Urbz ?



Pour devenir un motard expérimenté, il faut assurer en mécanique, acheter sa bécane et la customiser.



S'improviser basketteur permet de bien gagner sa vie. Mais attention à votre condition physique.



La profession de chirurgien est peu rémunératrice, mais c'est l'un des rares métiers à exploiter l'écran tactile.

RÉALISATION
Rien d'extraordinaire, mais de la 2D simple et efficace qui donne envie d'aller au bout.

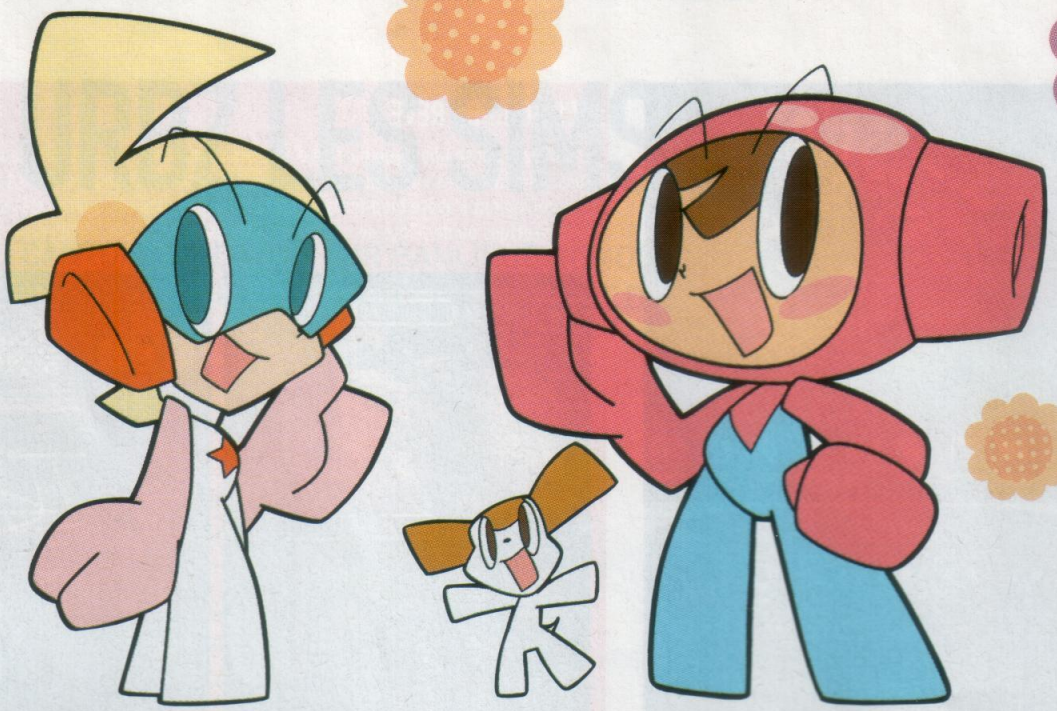
JOUABILITÉ
L'écran tactile est mal utilisé. Il aurait été plus simple de n'avoir recours qu'aux boutons.

SON
Les musiques sont de circonstance, bien que parfois lourdes, et les bruitages adaptés.

DURÉE DE VIE
Le scénario achevé, il n'est pas facile de prolonger la partie dans un mode Vie Quotidienne.

VERDICT Bien qu'assez proche des *Sims*, l'ajout d'un scénario rend *Les Urbz* très attrayant. On regrettera, tout de même, que le catalogue des meubles et accessoires ne soit pas plus riche.

14/20



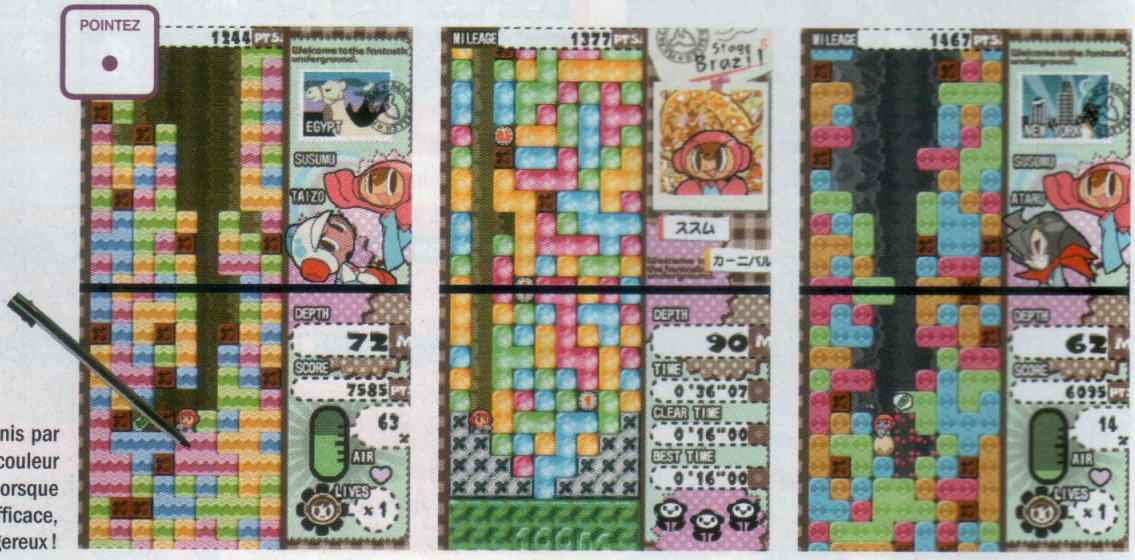
MR DRILLER DRILL SPIRITS

LE CÉLÈBRE MINEUR A LARGEMENT FAIT SES PREUVES. TOUJOURS AUSSI SYMPATHIQUE, IL OFFRE SUR DS UNE JOUABILITÉ ATYPIQUE QUI PROCURE DE BONNES SENSATIONS DE JEU.

PLUS
- Classique mais efficace
- Nouvelles sensations
- Mode multijoueur

MOINS
- Encore un *Driller*
- Répétitif à la longue
- Prise en main difficile

Vraiment, ça piétine d'impatience ! Et pour cause : *Driller* sur la DS avec ses deux écrans, cela fait rêver les fans. Force est de constater que les spécificités de notre Déesse sont parfaitement utilisées dans ce *Mr Driller Drill Spirits*. Mais ne vous attendez pas pour autant à une révolution, *Mr Driller* restera toujours *Mr Driller* : le but est de creuser le plus possible pour atteindre une profondeur déterminée. Le joueur détruit des blocs faisant office de roche pour descendre plus avant, déviant régulièrement son trajet en des galeries horizontales pour atteindre les endroits où se nichent les indispensables poches d'oxygène. Percé de part en part, le sous-sol menace en permanence de s'effondrer, cas qui entraîne



Les blocs unis par une même couleur disparaissent tous lorsque vous les touchez : efficace, mais dangereux !

GENRE : CASSE-TÊTE **NOMBRE DE JOUEURS :** 1 À 5 (UNE OU PLUSIEURS CARTES)
SAUVEGARDE : SUR CARTE **DÉVELOPPEUR ET ÉDITEUR :** NAMCO **PRIX :** ENVIRON 30 €

Les poches d'oxygène sont indispensables pour ne pas mourir asphyxié pendant que vous creusez.

Éviter les éboulements, vérifier l'oxygène, prendre garde aux boss... Ça fait beaucoup à gérer en même temps !

CASSE-BRIQUES PROFOND

Si le concept paraît limité, *Mr Driller Drill Spirits* exige à la fois réflexion, stratégie et vitesse d'exécution. Les défis, nombreux et variés – merci aux développeurs –, assurent à cette version DS une durée de vie plus que raisonnable, pour peu qu'on aime le genre !

assez inévitablement la mort du mineur. Ainsi, le défi consiste donc à éviter les éboulements et à atteindre la plus grande profondeur sans mourir asphyxié ou écrasé. Sur la DS, l'écran supérieur permet d'anticiper plus facilement les chutes de pierres et de mieux se placer pour progresser. Mais le plus grand changement vient, bien entendu, de la jouabilité. Avec la croix directionnelle pour déplacer Driller et le stylet pour creuser dans la roche en pointant au fur et à mesure de la progression, le système procure des sensations uniques. Malgré une prise en main difficile au départ, l'ensemble se révèle très agréable à jouer avec un peu de pratique. Bien entendu, la multitude de modes de jeux disponibles assure un challenge conséquent aux amoureux de casse-tête. Entre les courses à l'oxygène, contre-la-montre ou la descente aux enfers confronté à des boss toujours prêts à vous écraser, vous aurez largement de quoi vous occuper. Cinq joueurs peuvent opérer en même temps, avec une ou plusieurs cartes de jeu. Le nombre de niveaux et d'options disponibles dépendent bien entendu de la quantité de cartouches que les joueurs possèdent. *Mr Driller* reste fidèle à lui-même, dans son principe comme sa réalisation, mais offre désormais des sensations inédites qui raviront, à coup sûr, les fans de la saga. Pour les novices qui aiment le genre, il s'agit donc là d'un incontournable, indiscutablement. **AYMERIC**

LA JOUABILITÉ AU STYLET OFFRE DES SENSATIONS INÉDITES DANS LA SAGA *MR DRILLER*.

RÉALISATION
Fidèle, voire identique aux versions précédentes en 2D, avec en prime un design mignon comme tout.

JOUABILITÉ
Au départ peu évident à manipuler, *Mr Driller Drill Spirits* procure des sensations uniques.

SON
Malgré des bruitages peu évolués, les musiques d'ambiance rythmées donnent une certaine pêche.

DURÉE DE VIE
Il y a, là-dedans, largement de quoi s'occuper pendant plusieurs heures.

VERDICT Si vous attendez de cette version DS de nouvelles sensations de jeu, c'est gagné ! Pour le reste, tant en termes de concept que de réalisation, c'est de l'archiconnu.

12/20

ASPHALT URBAN GT

LORS DE LA SORTIE DU GBA, *V-RALLY* AVAIT SUSCITÉ NOTRE ENTHOUSIASME. LA DS EST LOGÉE À LA MÊME ENSEIGNE : UN *ASPHALT URBAN GT* TECHNIQUEMENT IMPRESSIONNANT.

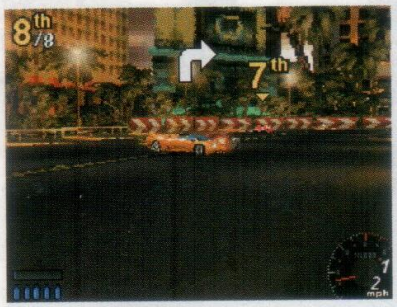
PLUS
- Modélisation des caisses
- Vitesse de l'animation
- Mode multijoueur

MOINS
- Gestion des collisions
- Relative facilité
- Profondeur de champ

En ralliant sous sa bannière tous les amateurs de courses, qu'ils soient fans de simulation ou proarcade, *Asphalt Urban GT* réussit un tour de force. Nous sommes pourtant loin de la simulation, mais *AUGT* a d'autres atouts à faire valoir. En effet, ce titre signé Gameloft a tout pour décoller la rétine des joueurs par ses nombreuses qualités esthétiques et techniques indéniables. La modélisation des 25 voitures authentiques est impressionnante de fidélité. Quant à l'environnement 3D, il est remarquable au point qu'il peut sans honte se comparer à d'autres simulations disponibles uniquement sur consoles de salon. Il puise également son inspiration dans l'excellent *NFSU2*, en proposant des modes de jeu assez similaires et en faisant la part belle au tuning. Enfin, ce jeu nous emmène en virée dans quelques-uns des hauts lieux touristiques de notre belle capitale. *Asphalt Urban GT* se décline en deux modes de jeu offrant des quantités de bonus à débloquer. Le mode Évolution, en proposant une bonne vingtaine de championnats accessibles seulement à certains types de voitures, est cependant le plus intéressant, et de loin. Étrangement, le premier championnat vous met aux commandes d'un bon gros Hummer H2 dont la conduite, franchement lourde, incite plutôt à la méfiance. Dix minutes plus tard, le championnat terminé, vous vous retrouvez enfin avec une voiture digne de ce nom qui efface aussitôt les mauvaises impressions laissées par le Hummer. La conduite est 100 % pure arcade. Les kilomètres s'enchaînent en roulant au taquet et la présence du frein est presque

Vous pouvez utiliser des camions équipés de rampes comme tremplin. Crash contre un mur quasi assuré à l'arrivée !

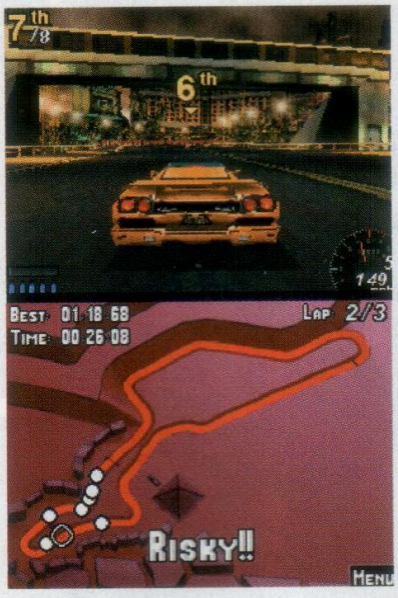
GENRE : COURSE **NOMBRE DE JOUEURS :** 1 À 4 (UNE CARTE CHACUN) **SAUVEGARDE :** SUR CARTE
DÉVELOPPEUR : GAMELOFT **ÉDITEUR :** UBISOFT **PRIX :** ENVIRON 40 €



Les collisions sont une vraie loterie. Vous enchaînez plusieurs tête-à-queue dans le meilleur des cas ou vous passez de 250 à 0 km/h en vous encastrant dans une caisse.

POINTEZ

L'écran inférieur est principalement utilisé dans le menu Tuning des voitures.



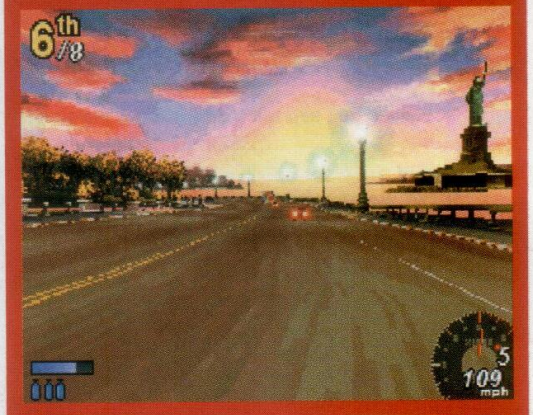
En course, l'écran du bas vous offre une vue de l'ensemble du circuit. Peu pratique.

symbolique. Il permet, tout au plus, de mettre la voiture en travers dans les quelques virages serrés et, par conséquent, d'augmenter une jauge de nitro, dont par ailleurs on abusera volontiers dans les longues lignes droites qui jalonnent les tracés. Par contre, la gestion des collisions mérite un drapeau noir. En effet, ces courses débridées entraînent des froissements de taule qui se traduisent, dans le meilleur des cas, par une suite de tête-à-queue (sans perte de vitesse) ou un arrêt pur et simple contre une voiture abandonnée sur la route. Mais les collisions exceptées, *Asphalt Urban GT* offre d'excellentes sensations auxquelles aucun amateur de courses ne saurait résister. **STONEHENGE**

LA CONDUITE EST 100% PURE ARCADE. ON ENCHAÎNE LES KILOMÈTRES EN ROULANT AU TAQUET.

NEUF CIRCUITS, C'EST PEU

L'un des gros défauts de ce titre est de ne proposer que neuf circuits. Cuba, Bogotá, Hong Kong et Tchernobyl sont les destinations exotiques. Les États-Unis sont les mieux représentés avec quatre tracés. On trouve un circuit « à touristes » dans les rues de Paris.



RÉALISATION
La modélisation des engins et de l'environnement impressionne, et l'animation n'est pas en reste.

JOUABILITÉ
La conduite est résolument orientée arcade et se pratique essentiellement à la croix de direction.

SON
Vraiment pas transcendant. Le son des moteurs est acceptable, sans plus.

DURÉE DE VIE
Malgré neuf circuits, ce titre offre une durée de vie appréciable avec ses deux modes de jeu.

VERDICT En puisant son inspiration dans les meilleurs jeux de course actuels, *Asphalt Urban GT* constitue une excellente surprise pour un premier jeu du genre sur DS. Aussi arcade soit-il, il force le respect.

14/20

RAYMAN DS

RAYMAN DEMEURE UN INCONTOURNABLE, MAIS N'A PAS ENCORE PRIS TOUTES SES MARQUES SUR LA NOUVELLE PORTABLE. LORS D'UNE PROCHAINE ADAPTATION, PEUT-ÊTRE ?

PLUS
- C'est *Rayman 2* !
- Bonne ambiance
- Variété de l'action

MOINS
- Dragonne mal employée
- Pas de mode multijoueur
- Graphismes fouillis

C'est aujourd'hui au tour de la nouvelle console portable de Nintendo d'accueillir sa version de *Rayman 2*, l'une des aventures du fer de lance d'Ubisoft qui a été adaptée sur le plus grand nombre de consoles différentes. Un incontournable en somme, du genre que tous les joueurs qui souhaitent savoir de quoi il parlent doivent avoir essayé au moins une fois dans leur vie. Sur DS, c'est de plus l'occasion d'y jouer à la dragonne, via l'écran tactile. Ce qui, en définitive, se révèle être une manière originale de revivre, ou de découvrir, cette aventure inoubliable. En effet, ce *Rayman*, sorti à l'époque sur Nintendo 64, est une merveille d'inventivité et surtout de variété. Comme *Mario*, il propose un grand nombre d'actions à réaliser dans ses différents niveaux. Tout y passe, de la séquence de plate-forme classique à la course de vitesse en glissade ou en ski ;

GENRE : ACTION PLATE-FORME **NOMBRE DE JOUEURS :** 1 **SAUVEGARDE :** SUR CARTE
DÉVELOPPEUR ET ÉDITEUR : UBISOFT **PRIX :** ENVIRON 40 €

Il faut poser la dragonne pile au centre du cercle sur l'écran tactile. Pas facile au cœur de l'action...

Certes, c'est plutôt joli, mais le rendu est vraiment fouillis, à tel point que l'on peine à s'y retrouver. Les développeurs ont semble-t-il voulu trop en faire...

De près, le jeu « pixellise » énormément. Il faut donc apprendre à gérer les caméras quand c'est possible, difficulté dont on se serait passé.

Chaque boss est unique, tant dans sa réalisation que dans ses mécanismes ou son comportement. Une belle leçon de gameplay.

du combat, à un contre un, face aux mini-boss au casse-tête les plus retors. Chaque épreuve respire l'originalité et renouvelle ainsi le plaisir. Rien à redire quant à l'essence même du jeu : *Rayman 2* est, pour beaucoup de joueurs, le meilleur *Rayman* jamais sorti à ce jour. Mais alors, où le bât blesse-t-il ?

À l'aide de la dragonne et par le biais de l'écran tactile, le joueur pose son pouce sur un stick analogique apparent sur l'écran du bas pour diriger son héros dans l'écran du haut. C'est dans cette simple action que *Rayman* commence à perdre de sa superbe : nous sommes loin, bien loin, de l'excellence et de la précision de *Super Mario 64 DS*. Le personnage manque de réactivité, sans doute à cause de la zone délimitée sur

CETTE VERSION DS CONSTITUE UNE MANIÈRE ORIGINALE DE REDÉCOUVRIR UNE AVENTURE INOUBLIABLE.

Entre chaque niveau, des cinématiques interviennent pour faire progresser l'intrigue. Savourez donc les répliques amusantes et l'ambiance séduisante.

Chaque nouvel élément est expliqué par l'intermédiaire de bornes placées dans le décor.

laquelle il faut poser le pouce pour contrôler ses déplacements. Du coup, les habitudes reprennent vite le dessus, et l'on abandonne la dragonne au profit de la croix directionnelle, bien plus efficace. Une spécificité de la DS mal exploitée, donc, mais le joueur motivé passera outre pour se concentrer sur l'aventure, qui, elle, tient ses promesses et s'avère passionnante. Hélas, d'autres fautes de goût pointent rapidement leur nez. La caméra, par exemple, que l'on peut heureusement replacer derrière Rayman durant certaines séquences, est trop souvent statique. Ainsi, la perte de visibilité qui en résulte augmente la difficulté de manière artificielle : il n'y a rien de plus agaçant dans un jeu vidéo ! Et il faut encore ajouter à cela une animation pas toujours fluide,

RAYMAN, SUR TOUS LES FRONTS

Le héros sans bras ni jambes d'Ubisoft est pourtant, qui l'eut cru, un homme à tout faire. Capable de skier, grimper, planer, sauter, courir, lancer, nager ou encore se balancer, Rayman peut faire face à toutes les situations et, de fait, accomplir un nombre d'actions incroyable. Chaque niveau est une nouvelle terre à découvrir. Il est triste que plusieurs défauts majeurs assombrissent rapidement cette aventure qui a tout d'une grande.

qui contraste immédiatement avec celle de *Mario*. Côté graphique, les développeurs ont apparemment voulu charger de détails les textures, mais le rendu à l'image est finalement fouillis. À tel point que l'on peine parfois à distinguer les sorties de certains lieux. L'écran d'une DS n'est pas de la taille d'un écran de télé ! Pourquoi le surcharger à ce point ? Si les moins regardants

ON ABANDONNE LA DRAGONNE AU PROFIT DE LA CROIX DIRECTIONNELLE, BIEN PLUS EFFICACE.

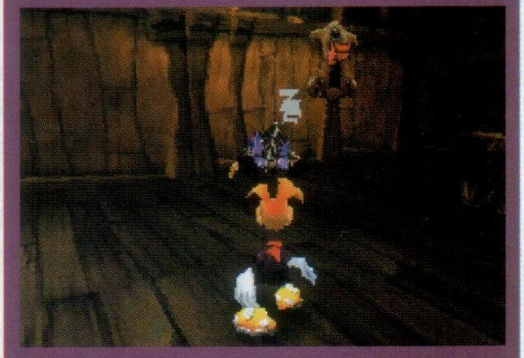
d'entre vous sauront faire abstraction des soucis « techniques » qui émaillent le titre, que dire du fait qu'aucun mini-jeu ni aucun mode multijoueur n'est proposé ? L'histoire des *Rayman* est jalonnée de ces mini-jeux, de ces modes multifameux ! Pourquoi ne pas avoir simplement transposé sur DS des mini-jeux ou des principes multi déjà existants ? Dommage, mille fois dommage. Nous attendions beaucoup de cette version. En définitive, nous nous retrouvons face à un portage fait un peu à la va-vite. *Rayman 2* méritait mieux. **AYMERIC**

CAPRICE DE STAR

Parfois, la caméra se place parfaitement bien, ou plutôt on parvient à la replacer de manière idéale. Mais au cours de certaines scènes, elle est totalement immobilisée, ce qui complique l'action et augmente inutilement la difficulté.

Il est finalement assez rare que la caméra revienne spontanément se placer derrière Rayman pour assurer l'atterrissage.

Ici, rien à faire, la caméra ne bouge pas. C'est irritant, car il devient difficile de savoir si Rayman va bien tomber là où on le désire.



Pendant les affrontements contre les mini-boss, aucun problème : la caméra est collée juste derrière Rayman et n'en bouge pas.

RÉALISATION

Ce n'est pas laid, mais les textures surchargées rendent souvent l'image illisible.

JOUABILITÉ

Utilisez de préférence la croix directionnelle, et non la dragonne, pour réellement en profiter.

SON

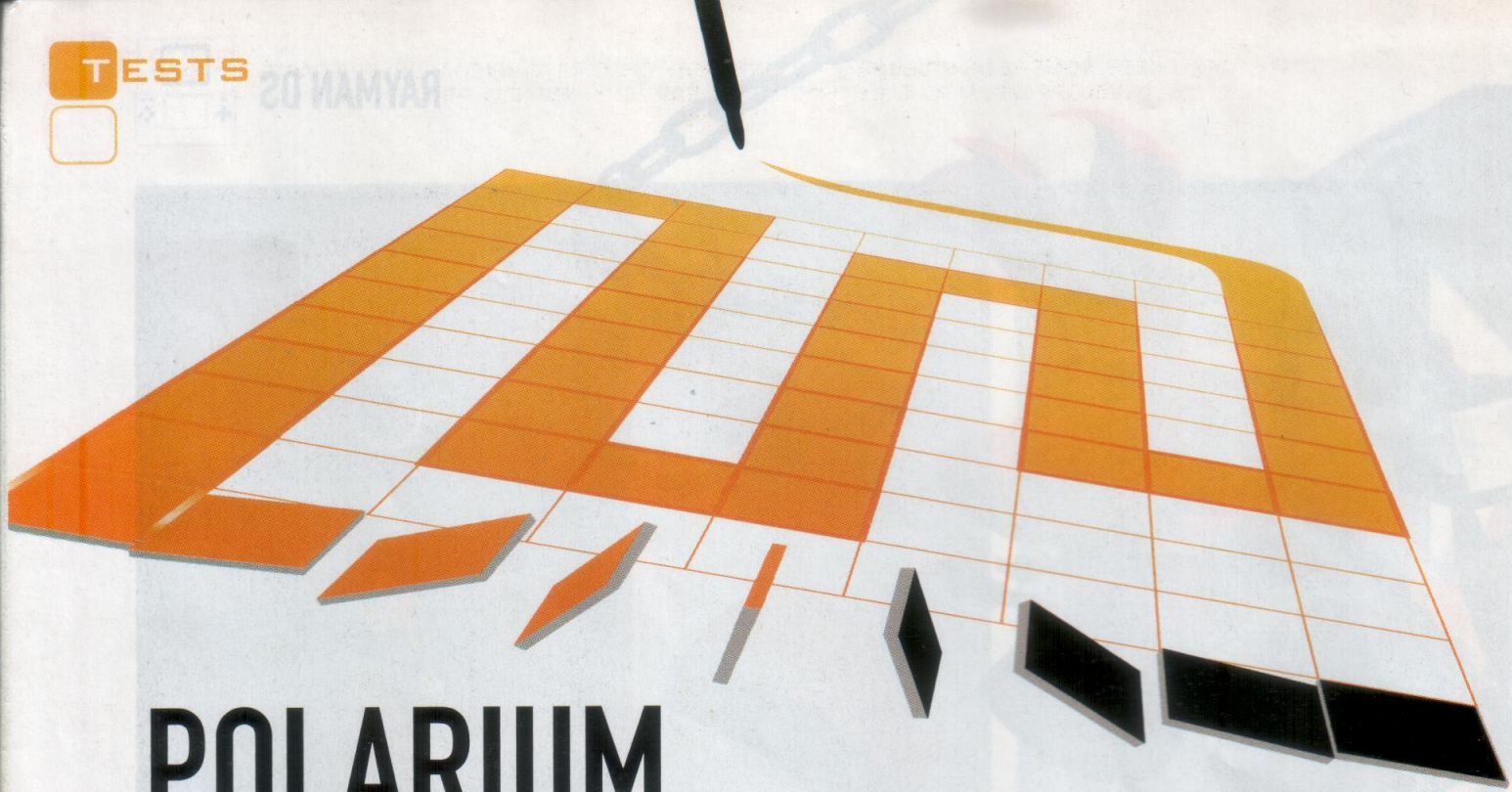
L'ensemble est de bon aloi, même si les années commencent à se faire sentir.

DURÉE DE VIE

Les éléments à récupérer se comptent par milliers : vous aurez de quoi faire !

VERDICT Les défauts techniques de cette version DS ne sont pas dramatiques, mais trop nombreux. Elle méritait tellement mieux... C'est bien regrettable, car l'aventure elle-même demeure excellente.

13/20



POLARIUM

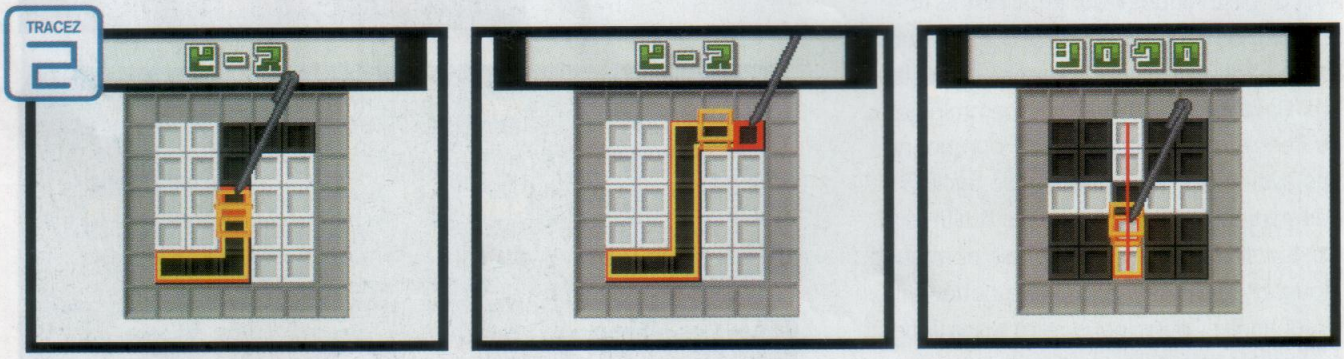
QUELQUES SECONDES SUFFISENT POUR TOMBER SOUS LE CHARME DE CE CASSE-TÊTE D'EXCEPTION : SIMPLE DANS LA FORME ET POUR AUTANT DIABLEMENT EFFICACE.

PLUS
- Efficacité du concept
- Les challenges !
- Le mode multi

MOINS
- Aspect épuré
- 2 cartes pour jouer à 2
- Difficulté élevée

Les casse-tête, genre de prédilection de la DS ? La question nous semble légitime, et la réponse nous parvient sous la forme de *Polarium*.

La nouvelle portable de Nintendo possède donc d'entrée l'un des jeux les plus intéressants du genre. Un titre de réflexion au concept retors qui mettra vos neurones à rude épreuve. Attention, il va falloir se concentrer rien que pour en comprendre les bases. Imaginez un damier recouvert de pions à deux faces, l'une blanche et l'autre noire, et disposés aléatoirement. L'action principale consiste à passer sur les pions avec le stylet pour les retourner. Le but étant de constituer des lignes horizontales d'une même couleur, sur toute la largeur du damier, qui disparaissent une fois complètes. Sur l'écran supérieur apparaissent des cases de couleur qui tombent dans le désordre. Si vous laissez les cases s'accumuler jusqu'à atteindre la ligne rouge située en haut de cet écran, c'est le game over. La subtilité réside dans la possibilité de créer des lignes verticales et horizontales, en effectuant un trait continu avec son stylet. Un seul geste, fluide, suffit alors pour faire disparaître des dizaines de cases d'un coup, et ainsi faire voler en éclats le hi-score. Imaginez également que vous allez pouvoir exploiter la partie grise du damier, qui n'est pas couverte de pions. Le fait de passer dessus (cette zone neutre ne permute

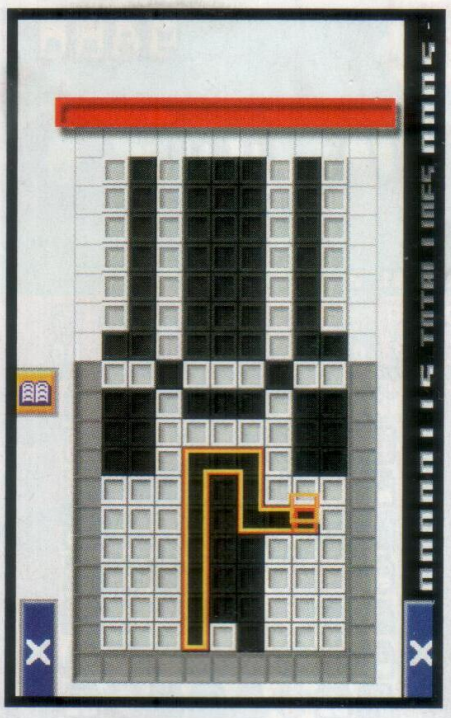


Réalisez votre ligne en suivant les cases noires avec le stylet. Rien de plus simple.

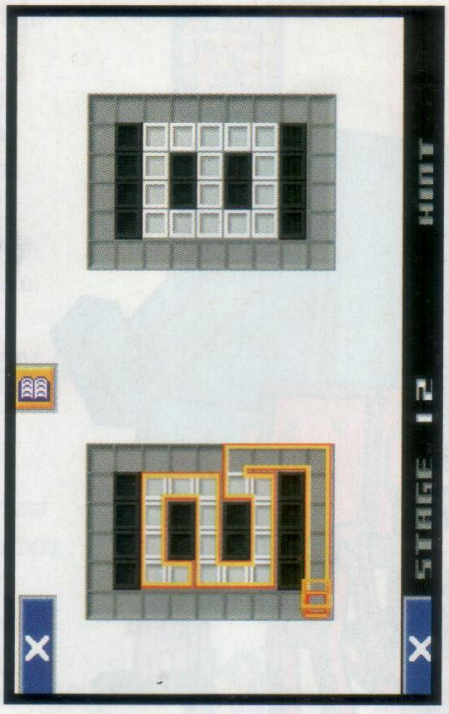
Toutes les cases noires vont se retourner pour former un damier blanc. C'est gagné !

En rouge, le trajet de votre stylet qui indique la solution de ce puzzle. Simple, non ?

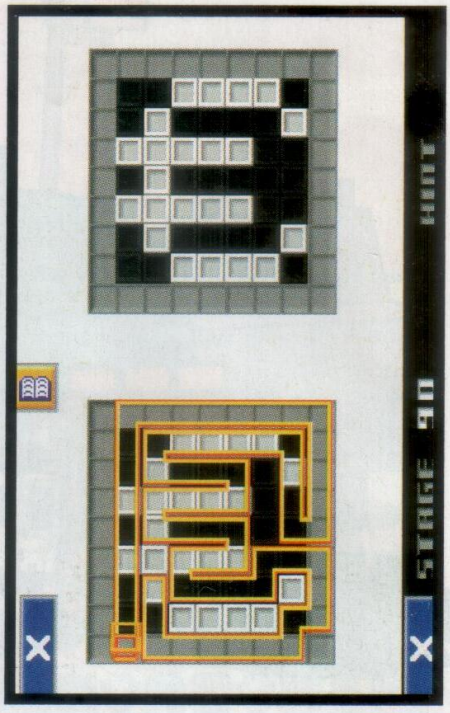
GENRE : CASSE-TÊTE **NOMBRE DE JOUEURS :** 1 À 2 (UNE CARTE CHACUN) **SAUVEGARDE :** SUR CARTE
DÉVELOPPEUR : MITCHELL CORPORATION **ÉDITEUR :** NINTENDO **PRIX :** ENVIRON 30 €



Le jeu en solo implique dextérité, rapidité et réflexion. La prise de tête à l'état pur.



Les cases grises ne changent pas de couleur, mais permettent des tracés plus efficaces.



La fin du mode Challenge est un véritable cauchemar. Seule la patience en vient à bout.

pas de couleur) vous permet de réaliser des lignes encore plus longues. Cela nécessite une bonne vision d'ensemble du damier, mais ouvre des possibilités de combinaison énormes. Réflexion, pression, jouabilité au stylet rapide et efficace sont les mamelles de ce casse-tête pour le moins prenant. Et histoire de varier les plaisir, il existe aussi un autre mode de jeu, le Challenge. Dans ce dernier, un seul trait suffit pour unifier

UN TITRE DE RÉFLEXION AU CONCEPT RETORS QUI METTRA VOS NEURONES À RUDE ÉPREUVE.

un damier d'une même couleur, malgré le mélange de cases noires et blanches. De quoi se prendre la tête sur plus de cent épreuves, sans limite de temps. Vous l'aurez compris, Polarium est un régal de jouabilité et de réflexion proposant de nombreux challenges, bien que les menus et le design soient désuets. Enfin, le mode multijoueur sans fil permet à deux possesseurs de DS de s'affronter en versus, s'ils possèdent chacun une carte du jeu. La durée de vie de la référence actuelle des casse-tête sur DS est donc plus que confortable. **AYMERIC**

PAS À PAS

Conscients de l'abord complexe de leur jeu, les développeurs ont réalisé un tutoriel en images extrêmement efficace. Toutes les finesses du jeu sont expliquées de façon simple, avec un exemple, et le joueur doit réaliser un exercice pour passer à l'étape suivante. Un tantinet scolaire, mais c'est une bonne façon de rapidement comprendre de quoi il retourne.

RÉALISATION
Des cases, du noir, du blanc et rien de plus ! Le jeu de réflexion dans sa plus simple expression.

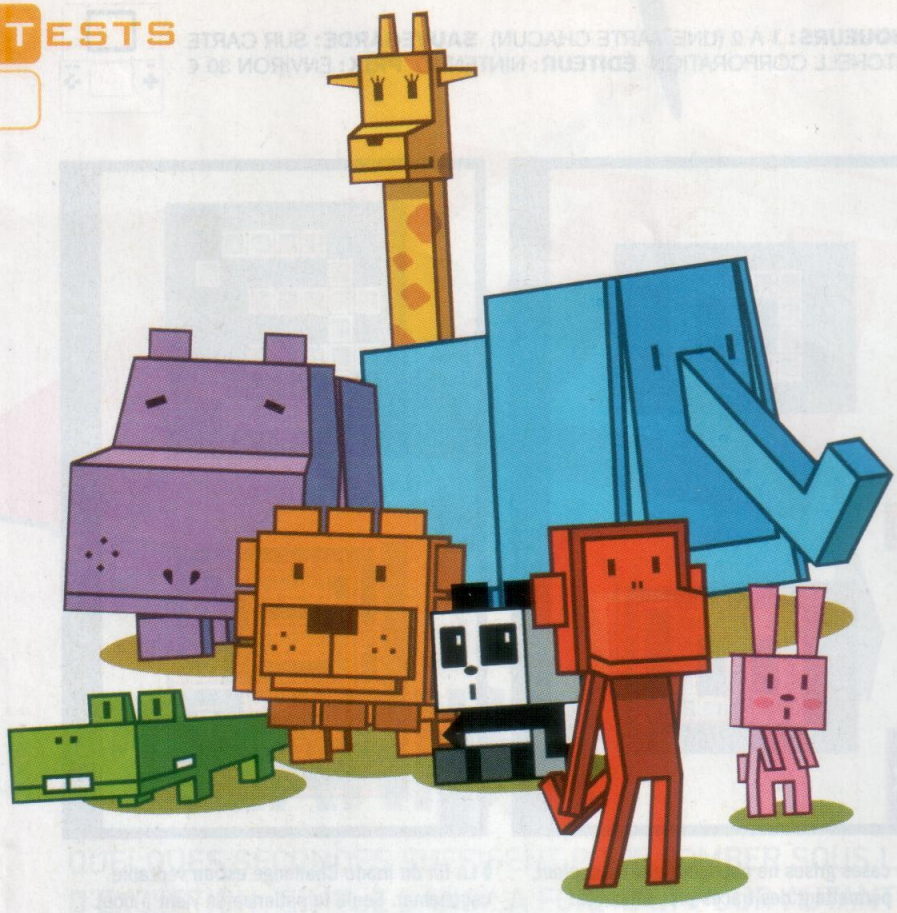
JOUABILITÉ
Instinctif et facile à jouer, *Polarium* se prend vite en main grâce a un tutoriel efficace.

SON
Musique techno et ambiance jazzy pour une atmosphère hypnotique.

DURÉE DE VIE
Terminer à 100 % les challenges prend du temps, beaucoup de temps...

VERDICT Malgré une réalisation très épurée, *Polarium* s'impose comme le meilleur jeu de réflexion actuellement disponible sur DS. Quand *Othello* rencontre *Tetris*...

15/20



Si c'est un panda qui s'affiche en haut de l'écran, capturez-le pour avoir des bonus de points.

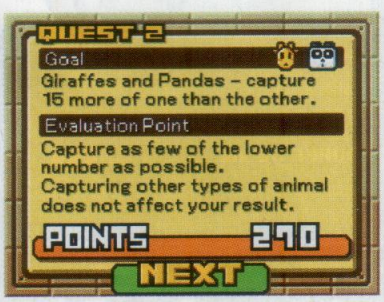
ZOO KEEPER

UN JEU APÉRITIF QUI LAISSE UN DRÔLE DE GOÛT DANS LA BOUCHE : FANTASTIQUE POUR LES UNS, TOTALEMENT INSIPIDE POUR LES AUTRES. NOUS AVONS CHOISI NOTRE CAMP !

PLUS
- Accès immédiat
- Très maniable au stylet
- Design «mignon»

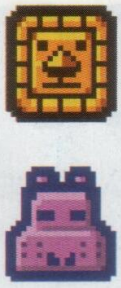
MOINS
- Trop aléatoire
- Pas assez varié
- Intérêt peu soutenu

Quelque part, le monde est bien fait. Alors que l'on pourrait penser que *Zoo Keeper* et *Polarium* se feraient la guerre sur DS, il n'en est rien. La raison est bien sûr toute simple : *Zoo Keeper* ne joue résolument pas dans la même cour que le casse-tête de Nintendo. Ce serait même un jeu de «non-réflexion». Alignez donc trois pictogrammes d'animaux identiques pour les faire disparaître… et puis c'est tout ! Parmi les quatre modes de jeu disponibles, on n'en trouve aucun qui puisse mettre à profit une quelconque réflexion. La faute en incombe à l'impossibilité de gérer les enchaînements. En alignant une série de trois singes, on a parfois le bonheur de voir d'autres animaux disparaître, mais il est impossible de vraiment anticiper ce genre d'actions. Ainsi, le mode Quest, qui pose des objectifs très précis, demeure, de très loin, le plus frustrant de tous. Et lorsqu'il faut éliminer sept types d'animaux sans jamais faire un enchaînement, on passe un bon quart d'heure à réussir le challenge pour s'entendre dire ensuite que l'on n'a pas été assez rapide ! Reste alors le plaisir de manipuler les formes avec le stylet et de tenter d'inscrire son nom dans les hi-scores. Faible compensation pour un jeu qui aurait pu être bien plus accrocheur. Nous avons passé plus d'une dizaine d'heures à



Le mode Challenge vous impose des objectifs. Trop souvent, les remplir fait plus appel à la chance qu'à la réflexion.

disséquer tous les modes de jeu, espérant, au final, trouver le moyen de gérer les combinaisons possibles. Pensez donc ! La seule astuce efficace consiste, et ce dans tous les modes de jeu, à aligner les formes rapidement. Même lorsqu'il faut répondre à certaines conditions de victoire, cette tactique s'est avérée la plus efficace.



AUCUN BONUS À DÉBLOQUER, PAS DE RÉEL DÉFI, UNE BANDE-SON CASSE-PIEDS…

Inutile de vous dire qu'à deux joueurs, c'est la même musique. Celui qui passe du temps à réfléchir a toutes les chances de perdre le duel. Au final, il nous reste un petit jeu apéro mignon, sans réelle consistance, que l'on peut picorer n'importe où… Et en bon apéritif, il ne comble pas les grosses faims des amateurs de réflexion. Aucun bonus à débloquer, pas de réel challenge, aucune progression dans le gameplay… À ce prix-là, tournez vous plutôt vers *Polarium*, bien plus efficace sur la durée. **LEFLOU**

C'est la rapidité qui prime sur tout le reste. Ne perdez pas de temps à réfléchir, mais agissez.

IMPOSSIBLE… MAIS VRAI !

« Capturez trois animaux de chaque famille, mais pas un de plus ! » Voilà un défi qu'on s'empresse de vouloir relever. Malheur ! L'enchaînement peut survenir à n'importe quel moment et les tableaux construits de manière aléatoire vont à l'encontre du challenge. Créer des tableaux avec de vraies énigmes aurait été autrement plus judicieux qu'un « bidule » de ce type.

RÉALISATION	**JOUABILITÉ**
Les graphismes, sommaires, ont quelque chose des peintres naïfs, le cubisme en plus.	L'utilisation du stylet est parfaite pour ce type de jeu. Faire glisser les figures est un réel plaisir.
SON	**DURÉE DE VIE**
Des musiques insipides et stressante que l'on s'empresse de couper. Et des bruitages à l'avenant.	L'absence réelle de stratégie coupe rapidement l'envie de poursuivre la partie. Mais on y revient.

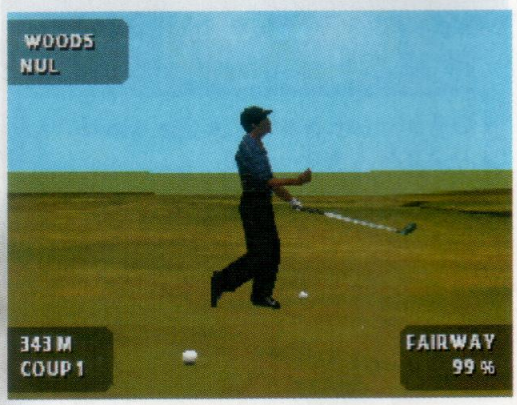
VERDICT Simple. Trop simple. Cela a sûrement son charme mais sur le long terme, on rage de ne pouvoir établir de stratégie fiable. En matière de réflexion, *Polarium* est bien plus enrichissant.

10/20

TIGER WOODS PGA TOUR 2005

DÉVELOPPÉ TOUT SPÉCIALEMENT POUR LA DS, CET OPUS DE *TIGER WOODS* FAIT BONNE IMPRESSION. MAIS SOUS LES APPARENCES SE CACHENT QUELQUES DÉFAUTS DE JEUNESSE.

Dans le domaine des jeux de sport, *Tiger Woods PGA Tour 2005* fait presque office de précurseur puisqu'il est possible d'y jouer uniquement au stylet, sans toucher le moindre bouton, à l'exception, bien sûr, de l'interrupteur. En fait, ce *Tiger Woods* propose une nouvelle façon d'appréhender le golf sur console. Les amateurs de ce sport apprécieront cette expérience unique. Comme sur les consoles de salon, le cœur du jeu réside dans son Circuit Legend, qui vous invite à défier quelques-uns des meilleurs golfeurs mondiaux dans des parties de stroke play, match play ou skins game. L'écran tactile est utilisé en permanence pour la visée et, surtout, pour le swing dynamique à coups de stylet. Mais bien que le concept du swing soit excellent, il n'en demeure pas moins mystérieux. Parfois, l'impression de réaliser le geste parfait se fait sentir et, sans que l'on sache pourquoi, la balle fait un misérable vol de dix mètres. Même la lecture attentive de la documentation du jeu n'aide pas. Rien ne vient éclairer notre lanterne. Et quand la maîtrise du swing arrive enfin, inévitablement, un échec vient tôt ou tard entacher une belle performance. Sur le green, une grille en 3D



La conception du jeu est très ludique, avec de nombreux joueurs et des parcours à débloquer.

PLUS

- Écran tactile bien utilisé
- Mode multijoueur
- Swing au stylet

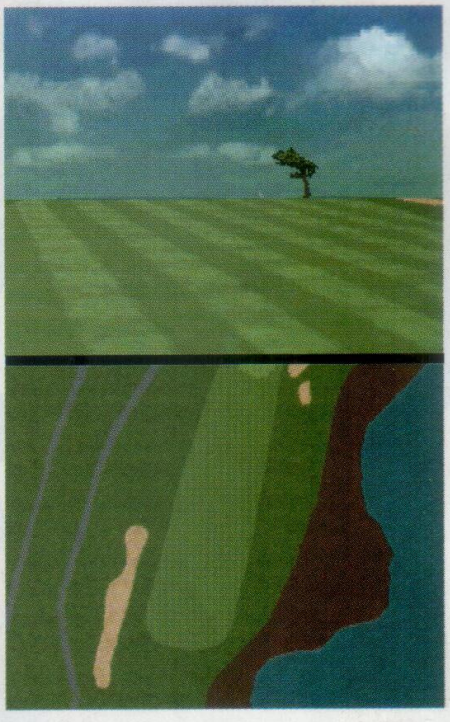
MOINS

- Visée parfois délicate
- Effets sonores
- Fiabilité du swing

GENRE : SIMULATION SPORTIVE **NOMBRE DE JOUEURS :** 1 À 4 (UNE CARTE CHACUN)
SAUVEGARDE : SUR CARTE **DÉVELOPPEUR ET ÉDITEUR :** ELECTRONIC ARTS **PRIX :** ENVIRON 40 €

Le swing dynamique est déroutant au début et trouver le bon timing n'est pas une mince affaire.

Lors des putts, préférez la croix directionnelle au stylet pour une meilleure visée.



L'écran supérieur offre une vue 3D ; l'écran tactile un plan du parcours en 2D. Très pratique.

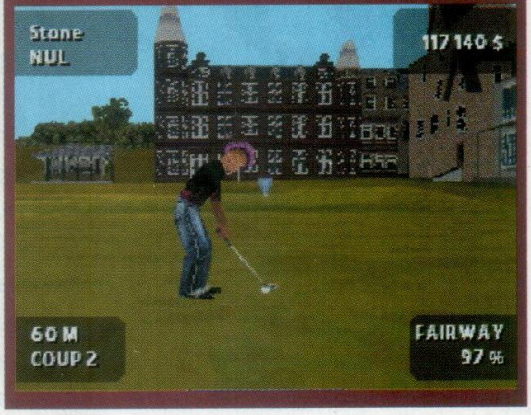
«fil de fer» vous permet d'apprécier le relief dans ses grandes lignes. Mais elle n'est pas assez fine pour vous permettre de viser. Le putting s'effectue donc en suivant les conseils avisés du caddy, qui vous indique

POUR LE PUTTING, LA CROIX DIRECTIONNELLE PERMET UNE VISÉE PLUS FINE QU'AVEC LE STYLET.

un point de visée à l'aide de références de distance par rapport au trou. À vous de trouver ce point précis pour tenter d'enquiller la balle. Là encore, ce type de putting, inédit sur console, est très efficace dans la pratique. Un conseil s'impose cependant. Sur le green, préférez l'utilisation de la croix directionnelle qui permet une visée plus fine que le stylet. Techniquement, le jeu tient la route, exception faite du son. En effet, les vagues et les applaudissements évoquent essentiellement la respiration d'un Dark Vador asthmatique. C'est usant à la longue. La réalisation de *Tiger Woods* sur DS est tout de même dans l'ensemble une petite révolution. Quel dommage que le caractère un peu obscur du swing dynamique ternisse légèrement cet alléchant tableau. **STONEHENGE**

LES PARCOURS

Tiger Woods n'affiche que six parcours de base. Parmi ceux-ci, on retrouve notamment le 18 trous écossais de Saint-Andrews, berceau du golf, ainsi que le prestigieux Pebble Beach. Ajoutez à cela près d'une demi-douzaine de parcours bonus à débloquer. Armez-vous de patience...



RÉALISATION
C'est du solide. Le graphisme est impeccable et la balle de golf est à s'y méprendre.

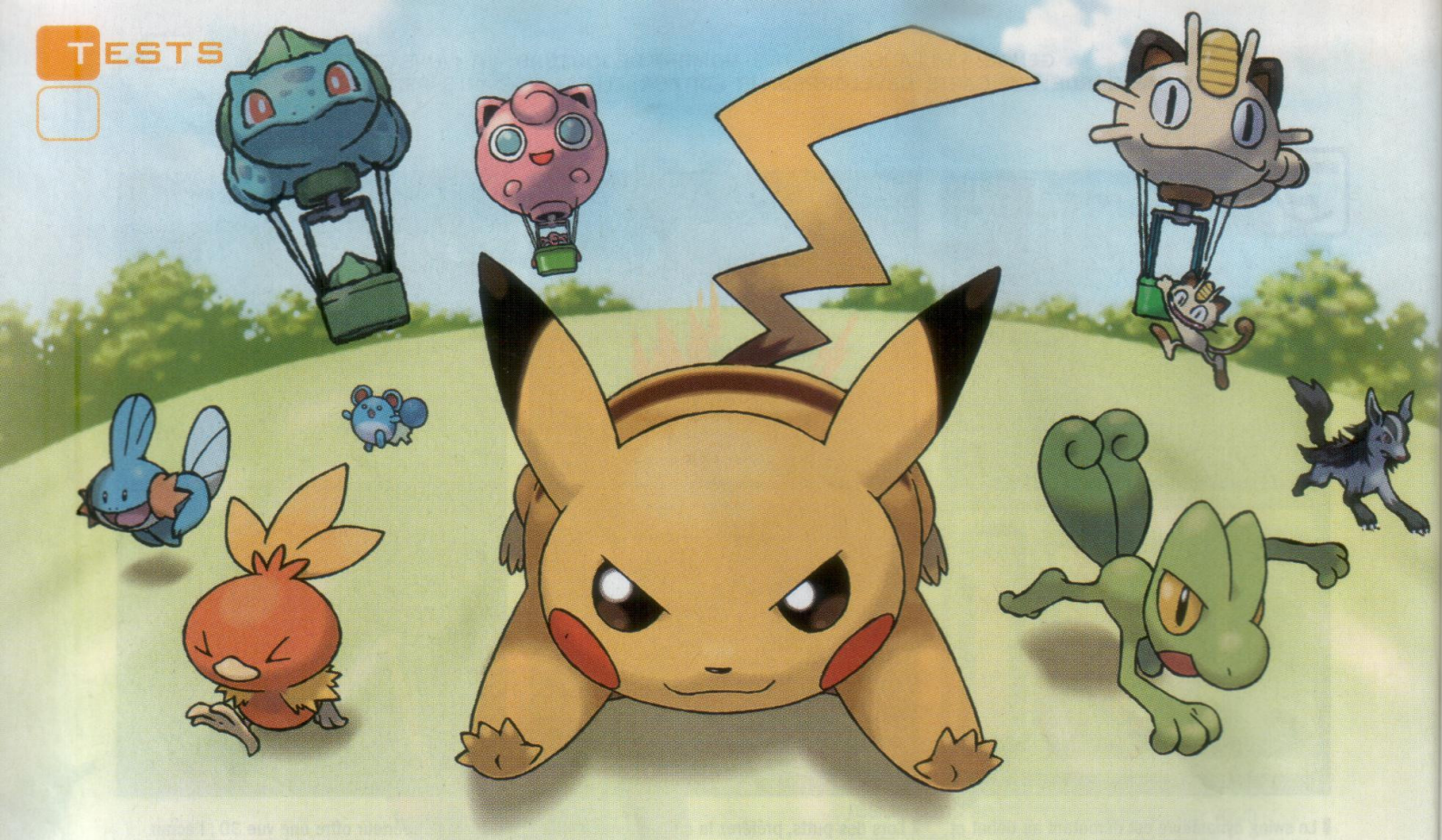
JOUABILITÉ
Le concept du swing dynamique au stylet, excellent en soi, ne parvient pas à convaincre totalement.

SON
Le bât blesse sérieusement dans ce domaine et les rendus d'ambiance peuvent vite fatiguer.

DURÉE DE VIE
Le contenu de cette version est très dense. On peut estimer sa durée de vie à plusieurs semaines.

VERDICT *Tiger Woods* exploite à merveille les possibilités offertes par l'écran tactile de la DS. Malgré un swing dynamique pas toujours très fiable, le plaisir d'affronter les stars du green est réel.

15/20



POKÉMON DASH

PIKACHU CHANGE DE REGISTRE POUR UN GENRE ARCADE. AU PROGRAMME, DES COURSES À LA JOUABILITÉ ATYPIQUE. UNE MUTATION QU'ON AURAIT SOUHAITÉE MOINS SURFAITE.

PLUS
- Jouabilité prenante
- Emballage Pokémon
- Compatibilité version GBA

MOINS
- Répétitif à la longue
- Graphiquement désuet
- Une carte par joueur

À nouvelle console Nintendo, nouveau titre Pokémon. C'est une constante, mais oubliez vite les jeux de rôle sauce Pikachu, *Dash* n'en conserve que le design mignon. Maintenant que les fans des petits monstres sont rassurés, sachez que la surprise risque d'être de taille lorsque vous débuterez votre première partie. *Pokémon Dash* est un jeu de course. Oui, vous avez bien lu, il s'agit en fait d'un jeu de course… sur pattes ! L'aspect Pokémon n'est en définitive qu'un habillage. C'est d'ailleurs un plaisir de retrouver l'ambiance de la série et la présence de nombreux Pokémon connus, ainsi que des bruitages caractéristiques. « *Pika ! Pika !* », comme dirait l'autre. L'autre, c'est Pikachu, celui que le joueur incarne dans le jeu. Il est affiché sur l'écran inférieur, vu de dessus. Le joueur frotte l'écran tactile dans une direction afin de lui donner de la vitesse. Le but est de le faire avancer jusqu'à des bornes en forme de Pokéballs. Sans aller jusqu'à parler d'une jouabilité révolutionnaire, la simplicité et l'efficacité du système, qui consiste à gratter pour avancer, est indéniable. Gratter comme un fou devient la règle pour arriver avant les autres concurrents, surtout en multijoueur jusqu'à six, avec chacun une carte. Et l'on aime ça, les premiers temps.

Les fans apprécieront de retrouver l'ambiance Pokémon par les graphismes, ainsi que les sons et les musiques. Mignon à souhait !

GENRE : COURSE **NOMBRE DE JOUEURS :** 1 À 6 (UNE CARTE CHACUN) **SAUVEGARDE :** SUR CARTE
DÉVELOPPEUR ET ÉDITEUR : NINTENDO **PRIX :** ENVIRON 30 €

FROTTEZ

Pour ne pas galérer dans le sable et retrouver un rythme normal, prenez le bonus correspondant.

En montgolfière, regardez le plan sur l'écran supérieur pour repérer la prochaine Pokéball.

Ne sautez pas de la montgolfière pour atterrir en forêt. Accident et perte de temps assurés !

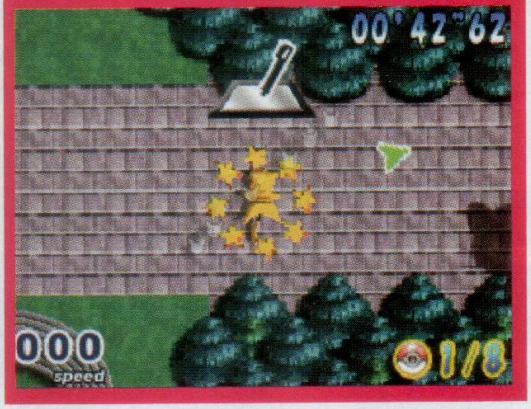
D'autant que la difficulté, progressive, est dosée à la perfection. S'il ne s'agit que de courir sur les premiers tracés, les championnats suivants se corsent en proposant nombre d'obstacles à éviter. Forêt, lave, océan, poudreuse ne font que ralentir votre progression. Il faut alors retrouver divers bonus élémentaires pour les traverser à vitesse normale. Si vous êtes coincé, il reste la possibilité de traverser les eaux à dos de tortue, ou encore de s'envoler grâce à des montgolfières.

FROTTER L'ÉCRAN COMME UN FOU DEVIENT LA RÈGLE POUR DEVANCER LES AUTRES.

La jouabilité change alors légèrement, car le saut à effectuer vous oblige à gérer la chute. Et ce en crevant des ballons servant à éviter le crash. Entre vitesse et risque d'accident immobilisant temporairement Pikachu au sol, il faut choisir. Malgré une certaine fraîcheur dans le système de jeu et une ambiance séduisante, *Pokémon Dash* fait rapidement preuve de répétitivité et pourrait lasser certains joueurs avides de profondeur en terme de jouabilité. **AYMERIC**

POKÉMON VOLANTS

Toute la difficulté en montgolfière réside dans le dosage de la vitesse de son saut. Crevez les ballons qui ralentissent la chute pour accélérer, mais ne prenez pas trop de vitesse car Pikachu n'atterrit en douceur que sur l'herbe. Sur les autres surfaces, c'est l'étourdissement garanti.



RÉALISATION
Le design est réussi, mais on a déjà vu autrement plus somptueux sur la nouvelle portable Nintendo.

JOUABILITÉ
Séduisante au début, elle finit par lasser en raison d'un manque flagrant de subtilité.

SON
Des musiques entraînantes couvrent les bruitages classiques issus de l'univers Pokémon.

DURÉE DE VIE
De nombreux défis et un jeu en multi jusqu'à six avec une cartouche chacun. Carrément prenant !

VERDICT Grâce à une jouabilité originale et efficace, ce jeu de course séduit rapidement tous les publics. À long terme, l'ensemble manque quand même clairement de profondeur.

11/20

Vos jeux GBA sur DS

Même si leurs modes multijoueurs ne sont pas actifs, vous allez pouvoir profiter de nombreux jeux supplémentaires grâce à la ludothèque GBA, notamment parmi les nouveautés. *Astro Boy*, *Donkey Kong*, *Kingdom Hearts*, ainsi que notre best of en page 84... Voici un condensé du meilleur du GameBoy Advance.

77

ASTROBOY OMEGA FACTOR

Réalisation superbe, action intense, mise en scène ébouriffante...

80

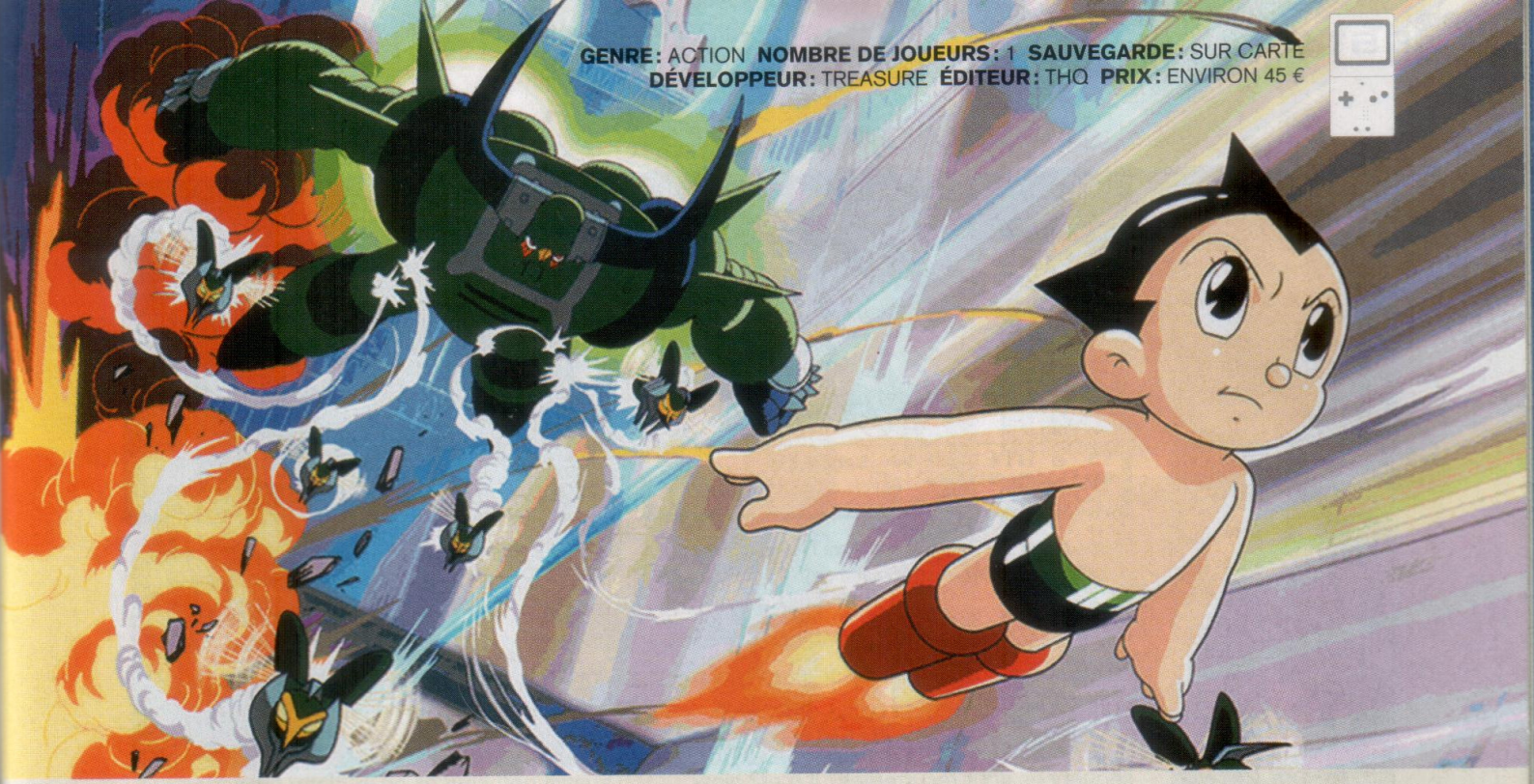
DK KING OF SWING

Plus qu'une révolution, un nouveau genre est né : le jeu d'escalade. Énorme !

82

KINGDOM HEARTS CHAIN OF MEMORIES

Quand Square Enix rencontre Disney, cela donne un mélange explosif...



GENRE : ACTION **NOMBRE DE JOUEURS :** 1 **SAUVEGARDE :** SUR CARTE
DÉVELOPPEUR : TREASURE **ÉDITEUR :** THQ **PRIX :** ENVIRON 45 €

ASTRO BOY OMEGA FACTOR

MOMENT DE NOSTALGIE «MUSCLÉE» : AVEC *ASTRO BOY OMEGA FACTOR*, LE GBA ET LA DS ACCUEILLENT À LA FOIS UN HÉROS D'ANTAN (*ASTRO, LE PETIT ROBOT*) ET UN JEU EXPLOSIF !

PLUS
- Action soutenue
- Variétés des niveaux
- Univers attachant

MOINS
- Pas très beau
- Parfois répétitif
- Un peu court

Le retour de Treasure ! Ce studio de développeur est notamment réputé pour être le roi des jeux en 2D à l'ancienne, genre tir ou baston… Et il ne faut que peu de temps pour comprendre qu'*Astro Boy* joue dans ce registre. Ça envoie des lasers, ça donne des gnons, ça fuse en volant, ça enchaîne les coups de pieds, ça bousille des bestioles par demi-douzaines, et le tout dans un concert de bruitages pétaradants et d'étincelles colorées ! En fait, *Astro* est un peu comme un bon gros carré de chocolat noir : des saveurs fortes, brutes de décoffrage, mais un plaisir intense. Il faut mettre cette réussite finale au crédit de Treasure, qui maîtrise son sujet. *Astro*, tout d'abord, alterne différentes phases de jeu, selon les armes utilisées

Certains niveaux vous permettent d'évoluer sur un plan aérien, en fusillant de votre laser tout ce qui bouge à l'écran. Ça sent le pur shoot !

Ces poussins de l'espace se déplace en hordes : s'en débarrasser revient systématiquement à un feu d'artifice de gnons et d'étincelles fluo.

Y A QU'À TAPER ?

Oui, oui, y a qu'à taper. Mais à la mode de chez vous : coups de pied, coup de poing, fusées dorsales, fulguro-laser de la mort qui tue (en maintenant le bouton enfoncé), etc. Notez que les coups les plus puissants restent les plus lents à sortir.

Les courtes cinématiques installent bien l'ambiance : les persos sont attachants, le scénario simple et intéressant.

Le niveau qui prend place sur la Lune change la donne : la gravité y est très faible, et donc les sauts immenses.

(pieds-poings ou lasers), voire les situations (les passages aériens sont de purs shoots horizontaux). Durant la petite dizaine de niveaux que comporte le jeu, certaines séquences sont récurrentes : il n'est ainsi presque aucun niveau où ne vous accostent, par troupe de trois ou six, des poussins de l'espace ! Un ennemi cocasse, avouez. Ces gentils monstres se déclinent en trois tailles différentes (normale, géante et mini), ce qui n'atténue en rien le ridicule de la rencontre. Mais l'essentiel n'est pas là : ces bestioles qui grouillent autour de vous satisferont vos besoins de castagne. Voler dans les plumes de cette multitude, aligner les coups dans des gerbes d'effets lumineux bien kitsch, voilà le premier plaisir basique et défoulant que procure *Astro Boy*. Le second a trait aux boss : eux ne sont pas ridicules, bien au contraire. Le combat contre un véritable soleil est mémorable, tout comme celui, aérien, contre un roi androïde, dans un vaisseau spatial gothique, avec le globe terrestre en paysage de fond. Énorme ! Par sa taille, ses coups, ses techniques, ou encore son look, chaque boss est un concentré de piment. La patte Treasure est ici bien visible, qui met la démesure et l'inventivité au service de l'action. Ce jeu présente enfin un troisième attrait, plus original : il s'agit de son univers, et de la manière dont il est utilisé. Le personnage d'Astro, vous le savez peut-être, a été créé par Osamu Tezuka, inventeur de la forme

La mise en scène de chaque boss est impressionnante. Celui-ci se transforme en divers animaux : requin, singe, lion ou aigle... Il faut rester concentré pour suivre le mouvement !

L'art de Treasure ? Faire monter doucement la pression. Vous débutez dans une banale mégalopole futuriste, pour atterrir dans ce paysage majestueux, ou encore dans des vestiges incas. Grandiose !

Astro gagne en expérience au fur et à mesure de ses rencontres, améliorant ainsi ses stats.

moderne du manga, et humaniste convaincu. Le jeu baigne dans son imaginaire tendre et bariolé : robots et animaux se rencontrent, les civilisations rivalisent, les hommes se découvrent, et ce sont chaque fois des dialogues d'une finesse étonnante, a fortiori pour un jeu de ce style. Treasure a poussé le respect de l'auteur jusqu'à intégrer cet « humanisme » dans la progression du jeu. En effet, c'est en rencontrant de nouveaux personnages que le cœur du petit robot s'ouvre, et que le personnage gagne en compétences techniques. Un petit côté RPG assez gratuit, mais qui agrémente l'atmosphère du jeu d'une note de pacifisme plus proche du manga. Au final, il n'y a pas grand-chose à reprocher à cet *Astro*, sinon une certaine fadeur visuelle, et surtout d'être assez court, et parfois répétitif. Le scénario nécessite tout de même de finir deux fois l'aventure, en parcourant différemment les niveaux. Sans conteste une valeur sûre. **WILLIAM**

LES DÉVELOPPEURS DE TREASURE METTENT ICI LA DÉMESURE ET L'INVENTIVITÉ AU SERVICE DE L'ACTION.

BOSSEZ À PLEIN TEMPS !

L'alternance des phases classiques et des combats contre des boss est d'autant plus agréable que les séquences de base sont assez linéaires et répétitives, tandis que les boss sont souvent originaux et constituent un vrai challenge ! Au menu : une araignée métallique, un soleil en pleine expansion, un lieutenant androïde, un lion, un robot-maton, un vaisseau géant en forme de scarabée, ou encore un spécimen bionique doté de six bras ultra-rapides.

Voici le premier gros boss : il avance et recule à l'écran, projetant parfois un large et puissant laser. Montez-lui dessus pour le frapper !

RÉALISATION
Tantôt grossière et fade, tantôt fine et colorée, mais toujours fidèle à l'esprit Tezuka.

JOUABILITÉ
Aucun problème notoire, les interactions sont simples, le jeu obéissant.

SON
Bruitages pimentés comme l'action, mais musique qui gagnerait à être moins incipide.

DURÉE DE VIE
Moins d'une dizaine d'heures pour finir l'aventure, mais le scénario nécessite de la refaire.

VERDICT *Astro* gagne à être connu. Sans être transcendant, il est ce qu'on est en droit d'attendre d'un bon jeu d'action en 2D signé Treasure : maîtrisé. Avec le charme de l'univers de Tezuka en prime.

16/20

DK KING OF SWING

DONKEY KONG, L'UN DES PLUS VIEUX PERSONNAGES DE JEU VIDÉO, SE REFAIT UNE JEUNESSE DANS UN JEU DÉBORDANT D'ORIGINALITÉ. À ESSAYER D'URGENCE.

PLUS

- Concept original
- Novateur
- Maniabilité au top

MOINS

- Graphismes sobres
- Multi incompatible DS
- Difficulté parfois élevée

Après le savoureux *The Legend of Zelda : The Minish Cap*, c'est au tour de *Donkey Kong* de se refaire une santé. *King of Swing* ne fait rien de moins que de poser les bases d'un genre nouveau, à la croisée de l'escalade et de la plate-forme Le principe est simple. Il vous faut mener Donkey à la sortie en vous accrochant de plot en plot, tout en évitant ennemis et pièges retors qui jalonnent le chemin. La grande originalité du jeu, c'est que vous n'évoluez pas de profil, mais de dos et, surtout, que vous ne jouez qu'avec les boutons de flancs. Pressez L et R en même temps, Donkey prend une impulsion qui le fait sauter. Appuyez sur R, vous pourrez vous accrocher avec la main droite. Sur L, vous agripperez un plot de la main gauche. Une fois suspendu, Donkey tourne inlassablement autour de son point d'attache. Déconcertant pendant les premières parties, on apprend vite à maîtriser ce système de déplacement inédit. On prend un plaisir extraordinaire à évoluer dans des niveaux de plus en plus complexes. Le mode de jeu principal vous fait évoluer dans des séries de trois niveaux.

En maintenant les boutons L et R enfoncés, vous pouvez vous débarrasser des ennemis, à condition de bien viser.

GENRE : PLATE-FORME **NOMBRE DE JOUEURS :** 1 SUR DS, 1 À 4 SUR GBA (VIA LINK) **SAUVEGARDE :** SUR CARTE
DÉVELOPPEUR : PAON CORPORATION **ÉDITEUR :** NINTENDO **PRIX :** ENVIRON 45 €

Un stock de bananes peut être récupéré en un temps limité grâce aux niveaux Bonus.

Pour terminer le jeu, récupérez dans chaque niveau des pièces *DK* particulières.

Chaque univers, composé de 12 niveaux, se conclut par l'affrontement avec un boss.

Chaque boss a son point faible. Sachez utiliser le décor à votre avantage.

Avec une seule vie, vous devrez atteindre sans encombre la sortie. Ramassez des bananes pour survivre, et stockez-les. Dans les situations critiques, utilisez dix d'entre elles pour récupérer un de vos trois cœurs. Chaque niveau vous familiarise avec une particularité. Ici, vous manipulez un levier en rythme pour ouvrir un passage. Là, vous vous accrochez à un plot et vous récupérez de la main libre une pierre pour vous débarrasser d'un vautour ou exploser un baril. Au fil du jeu, la progression peut rendre les manipulations plus complexes. Hormis le mode principal, passionnant, on trouve une série de mini-jeux (course, baston…) qui permettent, là encore, d'améliorer ses techniques de saut ou d'accrochage. D'autres bonus apparaissent si vous remplissez certaines conditions de victoire dans le mode principal. *King of Swing* met à l'épreuve vos réflexes et votre dextérité dans un titre novateur. Ce nouveau *Donkey Kong* mérite amplement de figurer dans votre ludothèque DS, au même titre que le dernier *Zelda*. Indispensable. **LEFLOU**

KING OF SWING MET À L'ÉPREUVE VOS RÉFLEXES ET VOTRE DEXTÉRITÉ DANS UN TITRE VRAIMENT NOVATEUR.

MÉCANISMES À GOGO

Au départ, ça semble basique. Presque un peu trop facile. Pas de panique les hardcore gamers ! Au fil des niveaux, vous aurez, en plein vol, à attraper des pitons volants et tout un tas de trucs dans le genre.

Prenez une pierre et balancez-la sur les rochers friables. Bien viser en mouvement n'est pas toujours facile.

Il faut abaisser le levier en rythme pour ouvrir un passage. Ensuite, il faudra se faufiler très vite.

Au fur et à mesure de votre progression, des astuces, des mécanismes et des surprises apparaissent. Impossible de s'ennuyer !

RÉALISATION
Simple et claire. Pas l'ombre d'un doute : on voit tout de suite où s'accrocher et où sauter.

JOUABILITÉ
L'essentiel de l'action se déroule grâce aux boutons de flancs L et R. Magique.

SON
Bruitages et musique dans la tradition de *Donkey*. Un brin fatigant à force.

DURÉE DE VIE
Loin d'être évidente. Quand le mode principal est épuisé, il reste encore les mini-jeux.

VERDICT Dès que le maniement est assimilé, il est très difficile d'arrêter une partie. Progresser et découvrir le prochain niveau ou le prochain boss devient vite une priorité. C'est génial !

16/20

KINGDOM HEARTS CHAIN OF MEMORIES

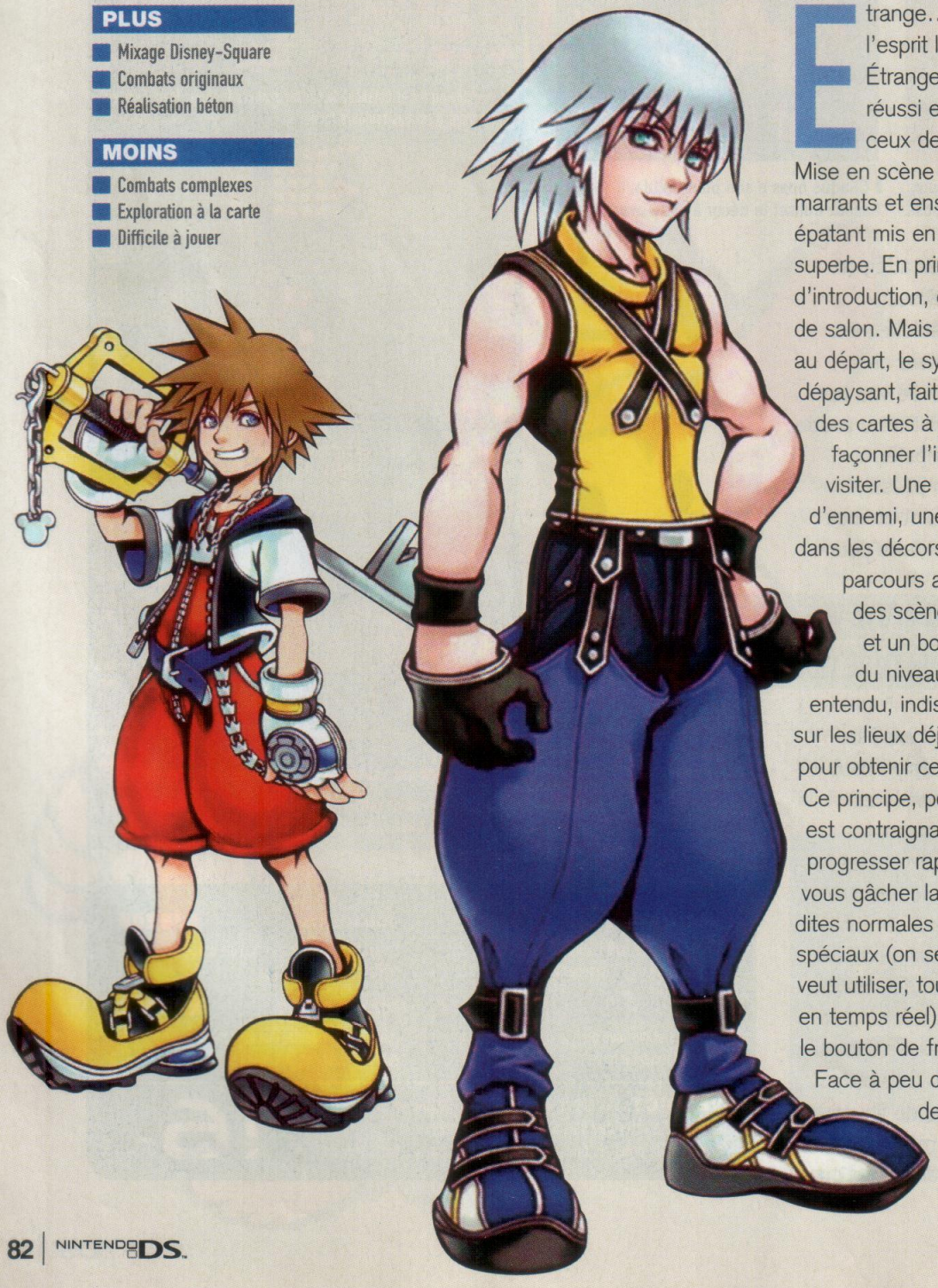
PRÉCURSEUR DANS LE JEU DE RÔLE, SQUARE ENIX MÉLANGE LE JEU DE CARTES ET LES COMBATS EN TEMPS RÉEL DANS UN RPG ORIGINAL. ÇA NE PLAIRA PAS À TOUT LE MONDE.

PLUS

- Mixage Disney-Square
- Combats originaux
- Réalisation béton

MOINS

- Combats complexes
- Exploration à la carte
- Difficile à jouer



Étrange… Voilà le mot qui vient à l'esprit lorsque l'on joue à *KHCOM*. Étrange de par son mélange réussi entre deux univers opposés, ceux de Square et de Disney. Mise en scène excellente, dialogues marrants et ensemble cohérent : un travail épatant mis en valeur par une réalisation superbe. En prime, une cinématique d'introduction, comme sur une console de salon. Mais si la magie nous emporte au départ, le système d'exploration, dépaysant, fait vite déchanter. Sora utilise des cartes à jouer pour combattre et façonner l'intérieur des pièces qu'il va visiter. Une carte fait apparaître tel type d'ennemi, une autre rajoute des éléments dans les décors, etc. On organise son parcours avec, pour passage obligé, des scènes entre les personnages et un boss de fin unique en fonction du niveau. Ces cartes sont, bien entendu, indispensables et un retour sur les lieux déjà visités est nécessaire pour obtenir celles que l'on aurait oubliées. Ce principe, pour le moins atypique, est contraignant et peut, si vous aimez progresser rapidement et sans contrainte, vous gâcher la vie. En combat, les cartes dites normales déclenchent les coups spéciaux (on sélectionne celle que l'on veut utiliser, tout en évitant les ennemis en temps réel). Il faut ensuite appuyer sur le bouton de frappe pour les enchaîner. Face à peu d'adversaires, le dynamisme de la combine, redoutablement efficace, nous change de l'éternel tour par tour.

GENRE : JEU DE RÔLE **NOMBRE DE JOUEURS :** 1 **SAUVEGARDE :** SUR CARTE
DÉVELOPPEUR : SQUARE ENIX **ÉDITEUR :** NINTENDO **PRIX :** ENVIRON 45 €

L'enchaînement de vos cartes va créer des invocations aux attaques spectaculaires.

Explorer les environnements se fait par le biais d'une vue de dessus de trois quarts. Efficace !

Récupérez et utilisez les bonnes cartes pour passer les portes spéciales.

Le mariage entre les personnages et les univers de Disney et de Square, pourtant opposés, est parfaitement réussi. Les graphismes ne sont d'ailleurs pas en reste.

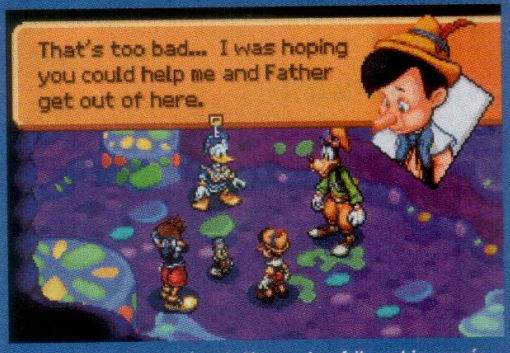
De plus, il recèle quelques subtilités assurant une certaine technicité durant les combats. Malheureusement, dès que l'on doit lutter contre plus de quatre adversaires, il faut une maîtrise totale pour oser espérer s'en tirer vivant. Arriver à gérer simultanément les esquives, la sélection de carte et à enchaîner les coups prend du temps. En cas d'échec, l'impression de perdre parce que ce parti pris est trop difficile à gérer domine. Ainsi, si vous cherchez un jeu de rôle qui sort des sentiers battus, *KHCOM* est fait pour vous. Vous êtes du genre conservateur ? Il vous faudra un temps d'adaptation pour profiter pleinement d'une histoire délectable. Le jeu en vaut clairement la chandelle. Mais il faut être patient… et doué ! **AYMERIC**

SI LA MAGIE NOUS EMPORTE AU DÉPART, LE SYSTÈME D'EXPLORATION FAIT VITE DÉCHANTER.

SOUVIENS-TOI L'ÉTÉ DERNIER

Kingdom Hearts est compréhensible, même si vous n'avez pas terminé le premier volet de la série sur console de salon. Sora, Dingo et Donald, à la recherche du roi Mickey, déboulent dans un lugubre château où les souvenirs de Sora sont éparpillés. À vous de les reconstituer.

Tous les personnages du premier épisode sont là, répartis dans les différents niveaux de la gigantesque bâtisse.



L'histoire de chacun des héros de Disney est parfaitement incorporée dans le scénario de ce jeu de rôle. Les textes seront en français.

RÉALISATION
Même si le jeu est en 3D isométrique, vous allez en prendre plein les yeux : Square Enix maîtrise !

JOUABILITÉ
Chain of Memories est un titre difficile à jouer, ce qui pourra énerver certains joueurs.

SON
Superbes de bout en bout, la musique et les bruitages vous feront voyager loin, très loin…

DURÉE DE VIE
Comptez au minimum une bonne trentaine d'heures pour faire le tour complet du jeu.

VERDICT Square Enix propose, avec ce *Kingdom Hearts*, une aventure atypique qui exige patience et persévérance pour se révéler réellement plaisante. À ne pas mettre entre toutes les mains.

14/20

LE TOP DU GBA

PAS SIMPLE DE FAIRE SON CHOIX DANS LA MULTITUDE DE JEUX GBA DISPONIBLES. VOICI UNE SÉLÉCTION, GENRE PAR GENRE, DES MEILLEURS TITRES. RÉGALEZ-VOUS.

ACTION

1 METAL SLUG ADVANCE

De l'arcade pur et dur ! Avancez en blastant vos ennemis, en récupérant des armes et en affrontant des boss monstrueux. Nous n'avons trouvé qu'un seul défaut à ce jeu : l'absence d'un mode Deux Joueurs. Une valeur sûre néanmoins.

2 ASTRO BOY OMEGA FACTOR

3 IRIDION II

4 DUKE NUKEM ADVANCE

5 SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO REVIVAL

PUZZLE

1 WARIO WARE INC.

Cette édition est une géniale compilation de micro-jeux complètement débiles. Une surprise de chaque instant pour un jeu à la simplicité extrême : avec un bouton, il faut résoudre chaque micro-jeu en moins de trois secondes.

2 KURU KURU KURURIN

3 SUPER MONKEY BALL JR.

4 SUPER BUST-A-MOVE

5 SUPER MARIO BALL

TACTIQUE

1 ADVANCE WARS 2 BLACK HOLE RISING

Tout simplement le meilleur jeu de stratégie du GameBoy Advance. Un mode Campagne d'une durée de vie énorme, une subtilité de jeu comparable à certains titres sur PC, un mode Deux Joueurs et la possibilité de créer ses cartes en font un jeu culte sur GBA.

2 FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

3 FIRE EMBLEM

4 YU-GI-OH ! WORLD CHAMPIONSHIP TOURNAMENT 2005

5 MEGAMAN BATTLE NETWORK 4 BLUE MOON / RED SUN

AVENTURE

1 THE LEGEND OF ZELDA THE MINISH CAP

Comment passer à côté du dernier *Zelda* sans plonger dans l'aventure avec délice ? Tout bonnement impossible. Link rencontre Exelo et peut, dès lors, explorer le monde des Minish, peuple minuscule qui vit caché parmi les habitants d'Hyrule. Des montagnes d'idées pour un jeu d'aventure exceptionnel qui regroupe le meilleur de tous les *Zelda* existants. Essentiel dans votre ludothèque.

2 LA SAGA GOLDEN SUN

Golden Sun et *Golden Sun L'Âge Perdu* sont deux jeux de rôle fabuleux. La durée de vie est colossale, le scénario travaillé et cohérent. Les donjons regorgent d'énigmes qui en appellent aux pouvoirs de vos personnages. Un jeu de longue haleine...

3 POKÉMON VERT FEUILLE & ROUGE FEU

4 MARIO & LUIGI SUPERSTAR SAGA

5 FINAL FANTASY I & II DAWN OF SOULS

SPORT

1 MARIO GOLF ADVANCE TOUR

Simple d'accès et complet, voilà la recette du meilleur jeu de golf sur GBA. Au cours d'une aventure semblable à certains jeux de rôle, vous gagnez en compétence et débloquez des nouveaux circuits. Le plaisir est au rendez-vous, aussi bien seul qu'à plusieurs.

2 TONY HAWK'S PRO SKATER 3

3 FIFA 2005

4 VIRTUA TENNIS

5 BOXING FEVER

COURSE

1 MARIO KART SUPER CIRCUIT

Difficile de trouver plus fun et plus subtil dans le pilotage. *Mario Kart* offre, en plus, de nombreux circuits (certains sont cachés et issus de l'original sur Super Nintendo) et baigne dans une bonne humeur inégalable. En attendant la version DS...

2 V-RALLY 3

3 F-ZERO GP LEGEND

4 NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

5 F-ZERO MAXIMUM VELOCITY

PLATE-FORME

1 SUPER MARIO ADVANCE 1 À 4

Il est tout simplement impossible de départager les *Super Mario*! Mais le plus abouti est certainement *Super Mario Advance 2*, adaptation de la version Super Nintendo de *Super Mario World*. Dans tous ces titres, l'originalité et la profondeur de jeu reste les maîtres mots. Et ils sont suffisamment différents pour tous rester, encore à ce jour, des références. À essayer sans hésitation!

2 METROID FUSION

Mélange d'action, d'exploration et de plate-forme, la série des *Metroid* nous plonge dans une ambiance futuriste proche du film *Alien*. Durée de vie conséquente, salles secrètes et boss gélatineux en font un titre aussi bon qu'un *Zelda* ou un *Mario*.

3 MARIO VS. DONKEY KONG

4 KIRBY ET LE LABYRINTHE DES MIROIRS

5 SONIC ADVANCE 3

LE JEU PRÉFÉRÉ DE NOS RÉDACTEURS

Leflou

GOLDEN SUN

« Deux histoires qui se jouent indépendamment, mais qui, une fois réunies, prennent toute leur ampleur. C'est lumineux ! »

Aymeric

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

« Plus complet que la plupart des jeux de guerre disponibles aujourd'hui, FFTA est un incontournable à la durée de vie colossale. »

Spy

THE LEGEND OF ZELDA THE MINISH CAP

« Un condensé de ce que la saga a de meilleur à offrir en termes de mécanisme de jeu et d'énigmes. Irrésistible ! »

Wonder

MARIO & LUIGI SUPER STAR SAGA

« Mario & Luigi, c'est une dose d'humour décalé, des idées à foison, et un mélange de RPG et de plate-forme. Détonant ! »

Stone

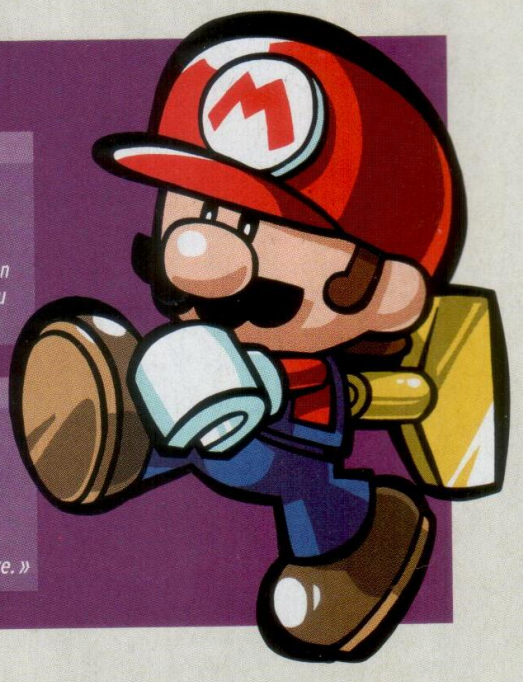
MARIO GOLF ADVANCE TOUR

« Grâce à ses nombreux challenges et à son petit côté RPG, Mario Golf reste mon jeu de chevet. Impossible de s'en lasser si on aime le golf. »

William

METROID ZERO MISSION

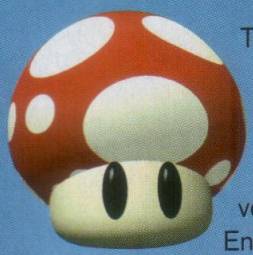
« Court, intense, calibré au millimètre près pour défier l'adresse du joueur, parfois audacieux, toujours oppressant : un chef-d'œuvre. »



SUPER MARIO 64 DS

Mario est de retour dans sa première aventure en 3D. Sur deux écrans cette fois-ci et accompagné par trois de ses amis, ou presque : Yoshi, Luigi et Wario. Une bonne équipe pour affronter Bowser, non ?

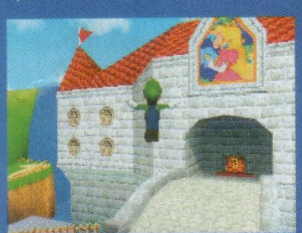
WONDER

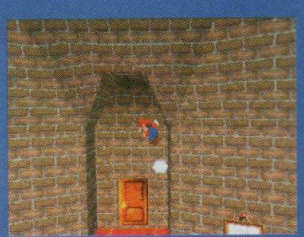


Trois personnages à débloquer, 150 étoiles à trouver et 28 lapins à débusquer… Voici, en substance, le menu de ce qui vous attend pour compléter à 100 % cette nouvelle version du mythique Super Mario 64. Enfin, presque. Car il y aura toujours des trucs et des astuces en pagaille à découvrir. Ce guide va vous aider à trouver tous ces personnages, lapins et étoiles, en vous indiquant, à chaque fois, quel personnage et combien d'étoiles il vous faut pour accomplir chaque épreuve. De plus, un tableau récapitulatif vous donnera tout ce que vous avez besoin de savoir pour trouver tous les lapins et débloquer tous les mini-jeux. À vous de jouer !

Mario & C^ie

Étrangement, vous débutez le jeu avec Yoshi. L'une de vos premières tâches sera de débusquer Mario. Ensuite, vous aurez un peu de temps pour trouver comment débloquer Luigi et Wario. Chacun de ces personnages possède quelques coups qui lui sont propres. Coups qui lui permettent d'atteindre certains secteurs du jeu. Des étoiles ne sont accessibles qu'avec tel ou tel personnage. Vous devrez donc apprendre à maîtriser les quatre comparses pour obtenir toutes les étoiles.



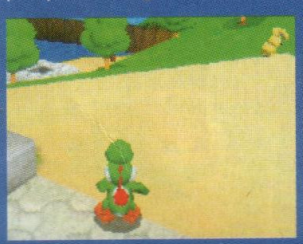


Des étoiles partout

Il y a 150 étoiles à trouver dans le jeu. Chaque monde (les tableaux) comporte huit épreuves, chacune de ces épreuves vous apporte une étoile. Comme le jeu comprend quinze mondes, nous avons donc 120 étoiles qui s'obtiennent via les tableaux. Ensuite, 30 étoiles secrètes sont disséminées à l'extérieur et à l'intérieur du château. Certaines sont simples à trouver, d'autres le sont beaucoup moins. Vous découvrirez comment obtenir ces étoiles secrètes dans les quatre dernières pages de ce guide.

Lapin… laapin… laaaaapin !

Les lapins sont importants, car chacun d'eux possède une clé qui vous débloque un mini-jeu. Pour les faire apparaître, vous devez avoir un certain nombre d'étoiles, puis aller voir le Toad qui se trouve dans la salle de repos de la princesse. Chaque personnage doit trouver 7 lapins pour obtenir les sept nouveaux mini-jeux. Avec les deux du départ, ça nous fait neuf mini-jeux par personnage, soit trente-six au total.



Yoshi

ÉTOILES REQUISES 0

Coups spéciaux

Avaler un ennemi : appuyer sur A.
Rester en l'air : maintenir le bouton de saut B durant un saut.
Souffle de feu : récupérer une fleur et appuyer sur A.
Pondre un œuf : appuyer sur R quand un objet est dans la bouche de Yoshi.
Cracher : appuyer sur A quand un objet est dans la bouche de Yoshi.

Comment le déverrouiller

C'est le personnage de départ, il n'est donc pas nécessaire de le déverrouiller.

Mario

ÉTOILES REQUISES 8

Coups spéciaux

Saut mural : sauter vers un mur, puis appuyer de nouveau sur le bouton de saut.
Flotter en Mario Ballon : maintenir le bouton de saut après avoir pris une fleur.
Voler avec les ailes : appuyer régulièrement sur B.

Comment le déverrouiller

Dans la salle de jeu de la princesse, ouvrez la porte avec les 8 étoiles sur la droite. Sautez dans le portrait de Mario pour arriver dans le niveau de Goomboss. Effectuez le niveau jusqu'à l'antre du boss. Pour le vaincre, attrapez un Goomba et recrachez-le dans le dos de Goomboss. Faites cela trois fois en prenant garde à vos distances entre chaque coup. Vaincu, il vous donne la clé de la porte où se trouve Mario, dans la pièce qui précède la salle de jeu de la princesse.

Luigi

ÉTOILES REQUISES 15

Coups spéciaux

Courir un peu en l'air : rester appuyé sur B.
Flotter : maintenir le bouton de saut B durant un saut.
Courir sur l'eau : courir en maintenant Y.
Invisibilité : prendre une fleur.

Comment le déverrouiller

Avec Mario, allez dans la cour intérieure du château et frappez le fantôme qui porte une cage. Cette cage vous emmène dans la course n° 5 – Manoir du roi Boo. Là, entrez dans la bâtisse et faites un triple bond pour atteindre l'étage. Entrez par la porte tout à droite et tapez l'interrupteur pour vous transformer en Mario Ballon. Flottez jusqu'à la mezzanine au-dessus et sortez par la porte. Sautez dans le portrait de Mario. Sortez des pièces suivantes par la droite, puis à gauche, à droite et, enfin, droit devant. Utilisez les plates-formes pour arriver à l'étage et sautez dans le trou. Vous êtes devant un miroir qui reflète Luigi et fait apparaître Boo. Frappez-le trois fois et vous obtiendrez la clé de Luigi.

Wario

ÉTOILES REQUISES 31

Coups spéciaux

Super baffe : coup fort en appuyant sur A.
Wario métallique : prendre une fleur.

Comment le déverrouiller

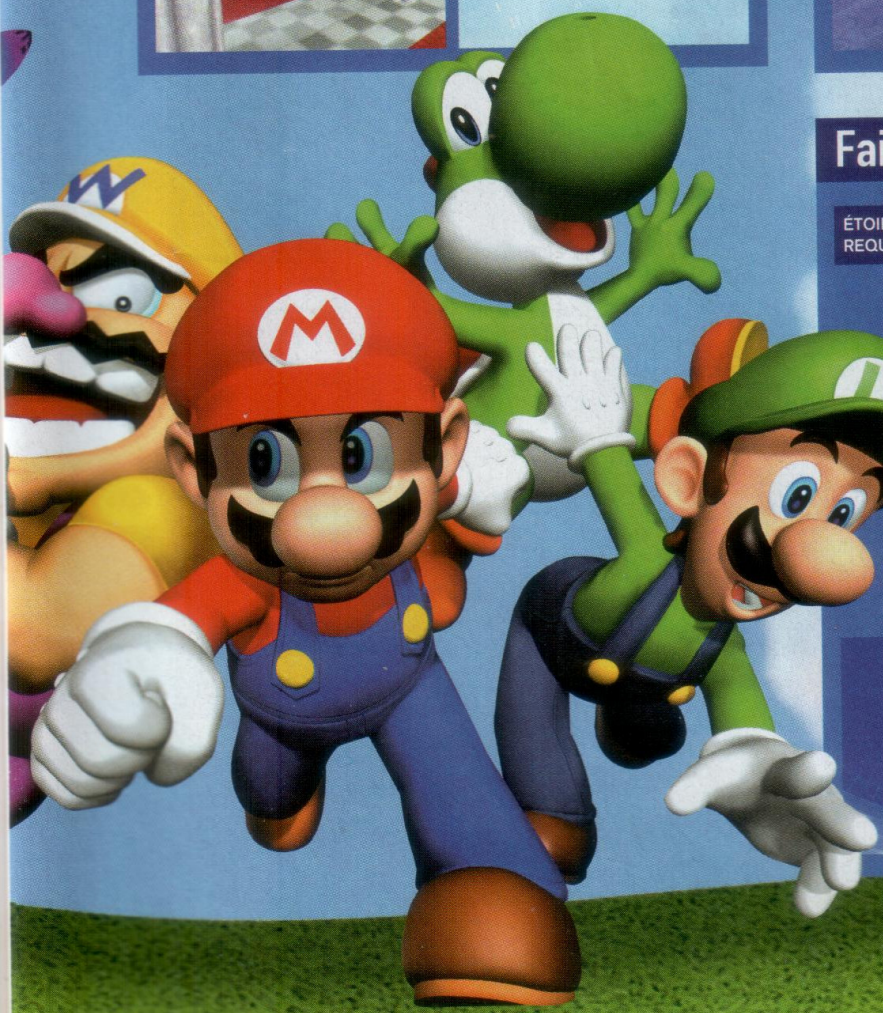
Après avoir obtenu l'étoile 1 de la course n°9, entrez dans le trou devant la porte de cette course. Effectuez le niveau Bowser des laves et affrontez Bowser pour la deuxième fois. La technique est la même que la première fois. Une fois vaincu, vous avez la clé qui ouvre la porte en haut de l'escalier central du hall d'entrée. Entrez avec Luigi, puis passez par la porte à gauche, dans la galerie de tableaux. Prenez une fleur et passez dans le miroir pour sauter dans le reflet Wario du tableau de Luigi. Effectuez le niveau, assez linéaire, pour affronter Givros. Boxez-le trois fois hors du ring pour récupérer la clé de Wario.

Assécher les douves

ÉTOILES REQUISES 12

Personnages requis : YOSHI ou MARIO

Une fois que vous avez 12 étoiles, ouvrez la porte avec la grosse étoile. Vous accédez au niveau Bowser des ténèbres. Effectuez-le et affrontez Bowser. Attrapez-le par la queue et faites-le tournoyer pour le propulser vers une boule remplie d'épines. Il vous laisse une clé. Allez ensuite dans le hall d'entrée du château, passez pour cela par les portes en bois simples. Descendez l'escalier et ouvrez la porte avec la clé. Ouvrez ensuite la porte sur votre droite, empruntez le couloir de droite et continuez, toujours à droite, jusqu'à une porte en bois. Entrez, plongez dans l'eau, passez par le tunnel sous-marin et sortez de l'autre côté. Allez sur les deux plates-formes et effectuez une attaque rodéo sur chacune d'elles. Cela a pour effet de vider l'eau des douves.

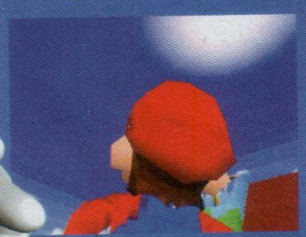


Faire apparaître les blocs

ÉTOILES REQUISES 14

Personnage requis : MARIO

Arrivé à 14 étoiles, une grande lumière apparaît dans le hall d'entrée. Avec le bouton de la caméra, regardez en hauteur d'où elle vient. Vous serez alors transporté dans un niveau aérien où vous volez grâce aux ailes sur votre casquette. Descendez vers la tour en contrebas et atterrissez à son sommet. Sautez sur le gros interrupteur rouge et tous les blocs « ? » deviennent solides. Pratique, car ces blocs renferment des objets intéressants, comme des plumes ou des fleurs.



Les lapins

TOUS LES MINI-JEUX : ce sont les lapins qui vous donnent les clés pour déverrouiller les mini-jeux. Le tableau ci-dessous liste tous les mini-jeux par personnage, l'emplacement des lapins et le nombre d'étoiles utiles pour trouver le mammifère.

Perso	Mini-jeu	★	Emplacement du lapin
Yoshi	Cache-cache Boo	1	Devant le pont qui mène à l'entrée du château.
Yoshi	Puzzle	1	Devant le pont qui mène à l'entrée du château.
Yoshi	Trésors sonores	1	Devant le pont qui mène à l'entrée du château.
Yoshi	Boîtes-piège	1	À droite du château, dans un parterre de fleurs juste après le pont de bois.
Yoshi	Quelle chenille ?	1	À gauche du château, dans le labyrinthe de haies.
Yoshi	Puzzle compliqué	12	Devant la porte du sous-sol, dans les douves après les avoir vidées.
Yoshi	Mélange de genres	12	Dans le sous-sol, devant le tableau des Laves fatales.
Mario	Tri explosif	8	À gauche du château, sur le chemin près de la cascade.
Mario	Trampoline éphémère	8	Dans la salle du tableau de la course n° 3.
Mario	Lancer de carapaces	12	Dans les douves, après les avoir vidées.
Mario	Saute et frappe	12	Dans le sous-sol, devant le tableau des Laves fatales.
Mario	Relie les personnages	12	Dans le sous-sol, devant le tableau des Laves fatales.
Mario	Trampoline acrobatique	31	Dans la galerie du tableau circulaire, à l'endroit du monde Trempé-séché.
Mario	Carapace curling	31	Dans la salle du tableau du royaume des Neiges.
Luigi	Les paires sans fin	15	À gauche du château, dans le labyrinthe de haies.
Luigi	Bataille d'étoiles	15	Dans la salle du tableau de la course n° 1.
Luigi	Bandit manchot	15	Dans la salle du tableau de Mario.
Luigi	Poker d'images	15	Au-dessus de l'entrée de la cour intérieure, dans une alcôve.
Luigi	Roulette champignon	15	Dans le tunnel qui mène à la salle où les douves sont vidées.
Luigi	Mémorisation avancée	31	Dans la galerie du tableau circulaire, à l'endroit du monde Trempé-séché.
Luigi	Super Bandit manchot	150	Sur le toit du château.
Wario	Bingo	31	À droite du château, dans les arbres au fond.
Wario	Chute de pièces	31	Dans la salle du tableau de la forteresse de Whomp.
Wario	Slots Shot	31	Dans la cour intérieure.
Wario	Extralucide ?	31	Au sous-sol, dans le cul-de-sac où se trouve Toad.
Wario	Paniers Lakitu	31	Devant le tableau de l'Île Grands-petits.
Wario	Intense chute de pièces	50	Devant l'horloge Tic-tac.
Wario	Slalom géant boule de neige	50	Dans l'alcôve, en haut à gauche de la salle du tableau de l'horloge Tic-tac.

ORDRE DES ÉPREUVES : ci-dessous, un petit récapitulatif avec l'ordre préférentiel pour obtenir les mini-jeux et les étoiles le plus rapidement possible.

- Course n° 1 - Étoile 1
- Lapins Yoshi 1 à 5
- Étoiles secrètes 1 à 4
- Course n° 1 - Étoiles 2 à 4
- Déverrouiller Mario
- Lapins Mario 1 et 2
- Étoiles secrètes 5 à 7
- Course n° 2 - Étoile 1
- Assécher les douves
- Lapins Yoshi 6 et 7
- Lapins Mario 3 à 5
- Étoiles secrètes 8 à 10
- Rendre les blocs « ? » solides
- Déverrouiller Luigi
- Lapins Luigi 1 à 5
- Étoiles secrètes 11 et 12
- Course n° 1 - Étoiles 5 à 7
- Étoile secrète 13
- Course n° 1 - Étoile 8
- Course n° 2 - Étoiles 2 à 8
- Course n° 3 - Étoile 1
- Course n° 9 - Étoile 1
- Déverrouiller Wario
- Lapins Mario 6 et 7
- Lapin Luigi 6
- Lapins Wario 1 à 5
- Étoiles secrètes 14 à 24
- Course n° 3 - Étoiles 2 à 8
- Course n° 4 - Étoile 1
- Lapins Wario 6 et 7
- Étoiles secrètes 25 et 26
- Course n° 4 - Étoiles 2 à 8
- Course n° 5 - Étoile 1
- Étoile secrète 27
- Course n° 5 - Étoiles 2 à 8
- Course n° 6 - Toutes les Étoiles
- Course n° 7 - Étoiles 1 à 4
- Étoiles secrètes 28 et 29
- Course n° 7 - Étoiles 5 à 8
- Étoile secrète 30
- Courses n°s 8 à 15
- Lapin Luigi 7

Les étoiles de tous les tableaux

COURSE Nº 1
GUERRE BOB-OMB

Ouvrez la porte le long du mur de gauche du hall d'entrée, après le petit escalier.

ÉTOILES REQUISES 0

Étoile 1

Personnage requis : YOSHI

En haut de la colline, affrontez Bob-omb en lui recrachant les bombes qu'il envoie pour récupérer votre première étoile.

Étoile 2

Personnage requis : YOSHI

Récupérez la casquette de Mario sur un Goomba, puis parlez à Koopa-Rapido pour faire la course. Arrivez au sommet avant lui pour décrocher l'étoile.

Étoile 3

Personnage requis : YOSHI

Attrapez les 5 étoiles d'argent qui s'affichent sur le plan de l'écran tactile. Deux d'entre elles sont gardées par des Goomba. Une autre est attachée au gros Bob-omb enchaîné.

Étoile 4

Personnage requis : YOSHI

Prenez la casquette de Mario que porte un Goomba, puis grimpez sur la colline pour affronter Bob-omb. Cette fois, attrapez-le trois fois par-derrière pour le vaincre.

Étoile 5

Personnage requis : MARIO

Allez dans le canon du monticule gris après le premier pont. Visez loin au-dessus de l'île flottante pour y atterrir. Prenez la plume dans le bloc « ? » et allez dans le canon. Visez les pièces dans le ciel et prenez les cinq du centre.

Étoile 6

Personnage requis : AUCUN

Retrouvez les 8 pièces rouges pour faire apparaître l'étoile. Trois pièces sont cachées : l'une au-dessus de l'arbre de l'île flottante, la deuxième sous le pont de pierre au pied de la colline, la dernière sur la pente herbeuse de la colline.

Étoile 7

Personnage requis : AUCUN

Faites trois attaques Rodéo sur le pieu où est attaché le Bob-omb enchaîné afin de détruire la grille qui bloque l'accès à l'étoile.

Étoile 8

Personnage requis : MARIO

Pour trouver 100 pièces, détruisez les briques rouges et les monstres, abaissez les pieux, fouillez partout, allez sur l'île flottante et volez avec Mario. Enfin, n'oubliez pas que les pièces rouges comptent double.

COURSE Nº 2
FORTERESSE DE WHOMP

Dans hall d'entrée, ouvrez la porte à droite de l'escalier central.

ÉTOILES REQUISES 1

Étoile 1

Personnage requis : AUCUN

Grimpez en haut de la forteresse pour affrontez Whomp. Dès qu'il attaque et tombe à terre, sautez sur son dos et faites une attaque Rodéo. Au bout de trois fois, il vous donnera l'étoile.

Étoile 2

Personnage requis : AUCUN

Cette fois, c'est simple, il suffit de grimper jusqu'au sommet de la forteresse.

Étoile 3

Personnage requis : AUCUN

Entrez dans le canon près de l'étendue d'eau. Visez la perche sur la gauche, à la hauteur de la plate-forme supérieure. Vous atterrirez sur celle où il y a l'étoile.

Étoile 4

Personnage requis : MARIO

Trouvez les 8 pièces rouges. L'une est obtenue en faisant un triple bond au-dessus des Stomps. Sur les îles flottantes, deux sont atteintes avec un coup de pied sauté sur la planche en haut de la forteresse. Les autres sont sur le chemin.

Étoile 5

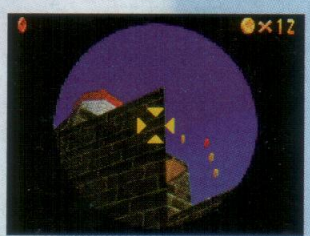
Personnage requis : AUCUN

Au premier arbre, grimpez et attrapez les griffes du hibou. Dirigez-vous vers la droite et laissez-vous tomber juste devant l'entrée de la cage où est l'étoile.

Étoile 6

Personnage requis : AUCUN

Allez dans le canon et visez l'angle d'une des parois près de la plate-forme tournante. Tirez pour détruire la paroi. Tirez alors sur l'autre paroi pour obtenir l'étoile.



Étoile 7

Personnage requis : MARIO

Passez par le bas jusqu'à une alcôve dans le mur. Brisez les briques rouges et appuyez sur l'interrupteur étoilé. Continuez vite votre chemin jusqu'à l'étoile.

Étoile 8

Personnage requis : MARIO

Récoltez 100 pièces. Assez facile, les plantes piranhas donnent des pièces bleues qui ont une valeur de 5. Détruisez tous les monstres et abaissez les pieux pour obtenir les 100 pièces au canon.

COURSE N°3
BAIE DES PIRATES

Ouvrez la porte le long du mur de droite du hall d'entrée, après le petit escalier.

ÉTOILES REQUISES 3

Étoile 1

Personnage requis : AUCUN

Plongez et nagez jusqu'au navire, attendez que la murène sorte et entrez. Grimpez jusqu'au bloc pour prendre l'étoile.

Étoile 2

Personnage requis : AUCUN

Nagez jusqu'au navire, puis plongez, délogez la murène de son gîte et attrapez l'étoile au bout de sa queue.

Étoile 3

Personnage requis : AUCUN

Nagez jusqu'au navire, puis plongez sous l'eau et passez dans le tunnel pour arriver dans une grotte secrète. Au bout de cette dernière, ouvrez les coffres dans l'ordre : celui du fond, de gauche, de droite, puis celui de devant.

Étoile 4

Personnage requis : MARIO

Tapez le bloc « ? » au début pour devenir Mario Ballon. Flottez jusqu'à la plate-forme située au loin sur la gauche : vous y trouverez l'étoile.

Étoile 5

Personnage requis : AUCUN

Trouvez les 8 pièces rouges. Quatre d'entre elles sont dans des huîtres, l'une est en haut du pilier du début, et les trois restantes sont sur le navire.

Étoile 6

Personnage requis : LUIGI

Dans la grotte secrète, devenez invisible grâce au bloc « ? » et courez jusqu'à l'interrupteur étoilé. Actionnez-le et allez le plus vite possible dans la cage prendre l'étoile.

Étoile 7

Personnage requis : WARIO

Devenez Wario métallique grâce au bloc « ? » du navire. Allez ensuite au fond de l'eau prendre l'étoile dans le jet d'eau.

Étoile 8

Personnage requis : MARIO

Ramassez 100 pièces. Prenez les 8 pièces bleues dues à l'interrupteur bleu à l'aide d'une carapace. Vous avez les autres en visitant le niveau.

COURSE N°4
MONTAGNE GLA-GLA

Dans le hall d'entrée, ouvrez la porte à gauche de l'escalier central.

ÉTOILES REQUISES 3

Étoile 1

Personnage requis : AUCUN

Entrez dans la maison en passant par la cheminée. Vous dévalez ensuite le toboggan jusqu'à la ligne d'arrivée. Pour sortir, empruntez simplement la porte.

Étoile 2

Personnages conseillés : TOUS SAUF YOSHI

Prenez le petit pingouin au-dessus de la maison, descendez la corniche et dévalez la pente pour le donner au grand pingouin. À vous l'étoile.

Étoile 3

Personnage requis : AUCUN

Allez au toboggan et battez le pingouin à la course sans passer par les raccourcis.

Étoile 4

Personnage requis : YOSHI

Trouvez les 8 pièces rouges. Deux sont dans la glace à dégeler en crachant du feu. Deux sont au sommet du téléphérique et quatre autres sont non loin du gros pingouin.

Étoile 5

Personnage requis : AUCUN

Parlez à la boule de neige en haut de la descente. Quand elle roule, dévalez la pente. En bas, restez devant la tête de bonhomme de neige et partez juste avant que la boule n'arrive. Le bonhomme reconstitué vous donne l'étoile.

Étoile 6

Personnage requis : MARIO

Avec le canon près du téléphérique, tirez au-dessus de l'arbre le plus loin. Arrivé au cœur, revenez contre la falaise et rebondissez sur le mur pour arriver au-dessus ; recommencez de l'autre côté pour arriver à l'étoile.

Étoile 7

Personnage requis : WARIO

Cassez la glace avec l'attaque Rodéo près du gros pingouin. Prenez le téléphérique et allez sur l'île à mi-chemin. Actionnez l'interrupteur étoilé quand le téléphérique repasse près de vous. Revenez vite prendre l'étoile où vous avez cassé la glace.

Étoile 8

Personnage requis : AUCUN

Glanez 100 pièces. Entre le toboggan et la descente extérieure, vous avez vos 100 pièces. Utilisez le warp du pont de bois pour revenir au sommet.

COURSE N°5
MANOIR DU ROI BOO

Dans la cour intérieure, frappez le Boo qui porte la cage.

ÉTOILES REQUISES 15

Étoile 1

Personnage requis : AUCUN

Éliminez les Boo dans le manoir (deux sont dans la salle de derrière) et cognez à trois reprises roi Boo dans la salle principale.

Étoile 2

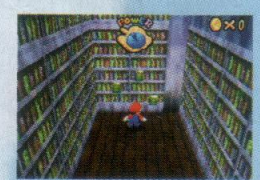
Personnage requis : AUCUN

Au sous-sol de la petite maison, dans la salle qui tourne sur elle-même, éliminez les Boo puis le roi Boo.

Étoile 3

Personnage requis : AUCUN

Au premier étage du manoir, entrez par la deuxième porte à gauche. Au fond de la bibliothèque, frappez le livre du haut, du bas, puis du centre.



Étoile 4

Personnage requis : MARIO

Trouvez les 8 pièces rouges. Quatre sont au rez-de-chaussée, dont une près du piano et deux sur les étagères. Les quatre autres pièces sont situées à l'étage. Il faut flotter pour attraper l'une d'entre elles.

Étoile 5

Personnage requis : MARIO

Dans la salle du portrait de Luigi, sortez par la porte qui se trouve dans le fond, puis éliminez roi Boo et allez chercher l'étoile en flottant.

Étoile 6

Personnage requis : LUIGI

À l'étage, entrez par la porte la plus à droite. Devenez invisible, puis allez vite dans la salle du portrait de Luigi. Toujours invisible, sautez dans le portrait de Boo puis, redevenu apparent, tournez autour de l'œil pour avoir l'étoile.

Étoile 7

Personnage requis : WARIO

Au sous-sol, brisez le bloc de briques noires. Allez chercher la casquette de Mario, revenez à l'emplacement du bloc de briques et marchez sur l'interrupteur. Courez de l'autre côté du couloir pour attraper l'étoile.

Étoile 8

Personnage requis : WARIO

Ramassez 100 pièces. Les Boo donnent 5 pièces bleues, ainsi que les yeux. Les blocs gris, comme les araignées, donnent 3 pièces, et les pièces rouges valent double.

COURSE N°6
CAVERNE BRUMEUSE

Dans le sous-sol du château, ouvrez la porte sur la droite avec une étoile.

ÉTOILES REQUISES 12

Étoile 1

Personnage requis : WARIO

Dans le lac du dinosaure, nagez promptement jusqu'à l'île et brisez le rocher.

Étoile 2

Personnages conseillés :
TOUS SAUF YOSHI

Les 8 pièces rouges sont dans la salle des plates-formes mobiles, sur ces dernières, dont 3 dans des briques rouges.

Étoile 3

Personnage requis : WARIO

En haut de la descente qui mène au lac du dinosaure, tapez le bloc « ? » pour devenir Wario métallique. Dévalez la pente jusqu'à l'interrupteur étoilé sous l'eau. Allez dessus pour ouvrir les portes au-dessus et avoir l'étoile.

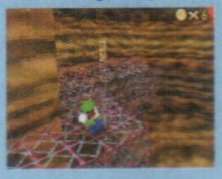
Étoile 4

Personnage requis : LUIGI

Tapez le Bloc « ? » en haut de la descente qui mène au lac pour devenir invisible. Prenez l'ascenseur et passez par la grille pour prendre l'étoile.

Étoile 5

Personnage requis : LUIGI



Allez sur l'allée grillagée dans la première salle en passant par le couloir de gauche au début. Au coude, faites un saut arrière pour arriver sur la plate-forme au-dessus. L'étoile est un peu plus loin.

Étoile 6

Personnage requis : WARIO

Brisez les rochers qui dévalent la pente jusqu'à ce que l'un d'eux daigne libérer l'étoile.

Étoile 7

Personnage requis : WARIO

Cassez le bloc de briques grises là où sont les plates-formes mobiles. Prenez la casquette de Mario et actionnez l'interrupteur étoilé. Courez vers la plate-forme avec les flèches et sautez sur la suivante pour prendre l'étoile.

Étoile 8

Personnage requis : WARIO

Ramassez 100 pièces. Les araignées, les caisses et les blocs jaunes en donnent trois. L'interrupteur bleu de la zone toxique vous donne six ou sept pièces bleues. Vous avez les autres avec les pièces rouges et en visitant le niveau.

COURSE N°7
LAVES FATALES

Dans le sous-sol du château, entrez dans le tableau de la partie médiane.

ÉTOILES REQUISES 12

Étoile 1

Personnage requis : MARIO

Allez sur la petite île derrière vous et prenez la plume dans le bloc « ? ». Volez jusqu'à la plate-forme où est Big Bully et précipitez-le dans la lave.

Étoile 2

Personnage requis : MARIO

Prenez la plume dans le bloc « ? » et volez jusqu'à la plate-forme où il y a trois Bully. Envoyez-les dans la lave, ainsi que Big Bully, pour récupérer l'étoile.

Étoile 3

Personnage requis : MARIO

Prenez la plume dans le bloc « ? », volez jusqu'à la plate-forme où il y a le puzzle de Bowser et prenez les 8 pièces rouges.

Étoile 4

Personnage requis : MARIO

Prenez la plume dans le bloc « ? » et volez jusqu'à l'arche devant la grille. Atterrissez dessus, envolez-vous encore pour passer au-dessus de la grille et pour prendre l'étoile située sur la droite.

Étoile 5

Personnage requis : MARIO

Prenez la plume dans le bloc « ? » et volez jusqu'au volcan. Faites une attaque Rodéo pour entrer dedans. Suivez le passage à l'intérieur jusqu'à l'étoile rouge.

Étoile 6

Personnage requis : MARIO

Allez dans le volcan, puis sur les îlots derrière vous. Sautez sur la plate-forme mouvante et suivante. Grimpez tout en haut des mâts pour obtenir l'étoile.

Étoile 7

Personnage requis : MARIO

Prenez la plume dans le bloc « ? » et ramassez les étoiles d'argent. Pensez à revenir régulièrement au bloc « ? » reprendre une plume de vol.

Étoile 8

Personnage requis : WARIO

Trouvez 100 pièces. Ramassez les pièces rouges. Sous l'arche, frappez le bloc de briques grises, le bloc jaune, l'interrupteur bleu et surfez avec la carapace jusqu'aux pièces bleues et aux autres pièces.

COURSE N°8
SABLES TROP MOUVANTS

Traversez le mur au fond du cul-de-sac à gauche du tableau de la course n°7.

ÉTOILES REQUISES 12

Étoile 1

Personnage requis : AUCUN

Grimpez sur l'un des piliers de l'autre côté de la pyramide. Attendez que l'oiseau qui porte l'étoile arrive pour la lui chiper.

Étoile 2

Personnage requis : AUCUN

Rendez-vous sur le toit de la construction qui s'élève à côté de la pyramide. Prenez la plume dans le bloc « ? » et envolez-vous vers le sommet de la pyramide pour y prendre l'étoile.

Étoile 3

Personnage requis : MARIO

Entrez dans la pyramide et allez jusqu'au bloc « ? ». Prenez la fleur et flottez vers le haut pour atteindre les étages supérieurs. Passez par-dessus le Stomp sur la passerelle. Vous pouvez maintenant aller prendre l'étoile.

Étoile 4

Personnage requis : MARIO

Faites une attaque Rodéo sur les quatre piliers. Entrez par le trou au sommet de la pyramide. Arrivé à la chambre mortuaire, détruisez les mains en leur donnant des coups dans l'œil.

Étoile 5

Personnage requis : WARIO

Montez sur les plates-formes pourvues de cubes. Vers la droite, il y a un bloc de briques grises. Cassez-le, actionnez l'interrupteur étoilé et courez vite jusqu'à l'étang et l'étoile.

Étoile 6

Personnage requis : MARIO

Grimpez en haut de la pyramide par l'intérieur. Juste avant l'étoile 3, il y a une étoile d'argent. Les quatre autres sont en contrebas et dans le bac d'écoulement du sable.

Étoile 7

Personnage requis : MARIO

Trouvez les 8 pièces rouges. L'une est derrière vous au début, une dans un bloc sous le bâtiment, une dans l'étang, une sur les plates-formes qui portent des cubes. Les quatre autres sont à prendre en vol.

Étoile 8

Personnage requis : MARIO

Ramassez 100 pièces. Les cactus procurent des pièces bleues. Prenez les pièces rouges et entrez dans la pyramide avec 60 pièces. L'interrupteur bleu fournit 5 pièces bleues et les autres pièces sont à l'intérieur de la pyramide.

COURSE N°9
AFFREUX BASSIN

L'accès est la porte ornée de la grosse étoile, dans le sous-sol.

ÉTOILES REQUISES 30

Étoile 1

Personnage requis : AUCUN

Plongez, entrez dans le tunnel au fond et sortez de l'autre côté. Appuyez sur l'interrupteur que vous trouvez en longeant le mur et courez chercher l'étoile posée sur le sous-marin.

Étoile 2

Personnage requis : AUCUN

Ouvrez les trois coffres au fond de l'eau dans cet ordre : à côté de l'huître, dans les algues et devant le tourbillon.

Étoile 3

Personnage requis : MARIO

Trouvez les 8 pièces rouges. Dans la seconde partie du niveau, actionnez l'interrupteur et escaladez les plates-formes rouges. La première pièce gît là, et les autres sont sur le chemin des perches mobiles.

Étoile 4

Personnage requis : WARIO

Dans la deuxième partie, tapez dans le bloc « ? » pour que Wario prenne sa forme métallique. Sautez dans l'eau et passez au travers des cinq anneaux bleus près de la grille.

Étoile 5

Personnage requis : WARIO

Près du départ, brisez les blocs de briques grises et frappez le bloc « ! ». Grimpez sur la carapace, actionnez l'interrupteur étoilé et surfez au plus vite vers l'étoile sur l'autre rive.

Étoile 6

Personnage requis : LUIGI

Dans la deuxième partie, frappez le bloc « ? » pour vous rendre invisible. Plongez et nagez à travers les grilles de la cage pour atteindre l'étoile.

Étoile 7

Personnage requis : AUCUN

Plongez et passez à travers les cinq anneaux bleus générés par la queue de la raie manta.

Étoile 8

Personnage requis : AUCUN

Ramassez 100 pièces. Prenez les 8 pièces rouges et les pièces qui sont sous l'eau, puis actionnez l'interrupteur bleu dans la deuxième partie pour avoir le compte.

COURSE N° 10
ROYAUME DES NEIGES

Sautez à travers le mur sans tableau, dans la salle des miroirs au 1er étage.

ÉTOILES REQUISES 31

Étoile 1

Personnage requis : LUIGI

Grimpez jusqu'en haut du gigantesque bonhomme de neige. Arrivé au pingouin, faites un saut arrière pour vous retrouver de l'autre côté du passage de glace. Continuez votre chemin jusqu'à l'étoile.

Étoile 2

Personnage requis : YOSHI

Frappez le bloc « ? » près du départ afin de pouvoir cracher du feu. Allez jusqu'à l'enclos de glace où se trouve un Bully. Crachez-lui du feu dessus pour le repousser dans la glace et accéder à l'Étoile.

Étoile 3

Personnage requis : YOSHI

Allez frapper le bloc « ? » au début afin de pouvoir cracher du feu. Revenez en arrière et montez sur les blocs de glace. Soufflez sur celui qui renferme l'étoile pour le dégivrer.

Étoile 4

Personnage requis : LUIGI

Contournez la base du bonhomme de neige géant jusqu'au bord du lac. Dos aux ennemis qui flottent dessus, effectuez un saut arrière pour atteindre l'autre rive. L'étoile se trouve dans le premier bloc « ! ».

Étoile 5

Personnage requis : LUIGI

Trouvez 5 étoiles. Retournez où se trouvait l'étoile 4 et frappez le deuxième bloc « ! ». Surfez avec la carapace vers les deux étoiles à proximité. Deux autres vous attendent près de l'enclos des Goomba et la dernière repose sur le lac gelé.

Étoile 6

Personnage requis : AUCUN

Allez jusqu'à la carapace et utilisez-la pour surfer sur le lac. Grimpez la pente qui mène à un igloo et entrez-y. Rendez-vous invisible, puis passez à travers la grille dans l'entrée pour prendre l'étoile.

Étoile 7

Personnage requis : LUIGI

Trouvez les 8 pièces rouges. Quatre d'entre elles se trouvent dans l'igloo, deux sont dans l'eau et deux doivent être attrapées en effectuant un saut arrière.

Étoile 8

Personnage requis : LUIGI

Ramassez 100 pièces. Dans l'aire de départ, cassez les caisses, grimpez à l'arbre et frappez vos ennemis. Rendez-vous ensuite à l'igloo pour récupérer le reste des pièces.

COURSE N° 11
MONDE TREMPÉ-SÉCHÉ

L'accès se trouve dans la galerie de tableaux, au 1er étage.

ÉTOILES REQUISES 31

Étoile 1

Personnage requis : AUCUN

Un petit saut en franchissant le tableau vous assure un niveau d'eau bas. Faites demi-tour dès le départ. Allez dans le coin de la petite structure (photo ci-contre) pour être transporté sur une plate-forme. Descendez par la gauche et frappez le bloc « ! ».

Étoile 2

Personnage requis : MARIO

Un saut arrière à travers le tableau vous garantit un niveau d'eau assez haut. Sur la plate-forme où gît la casquette de Wario, frappez le bloc « ? » pour flotter vers l'étoile au centre.

Étoile 3

Personnage requis : AUCUN

Niveau d'eau bas. Trouvez 5 étoiles d'argent. Deux étoiles se trouvent derrière des caisses qu'il faut pousser. Les trois autres sont dans des blocs « ! », l'un reposant sur la cage de la structure principale.

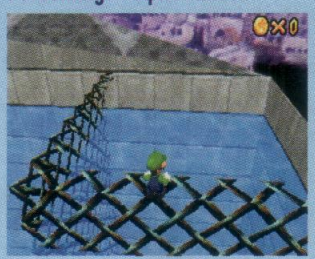
Étoile 4

Personnage requis : LUIGI

Niveau d'eau haut. Retournez au bloc « ? » mentionné ci-avant pour l'étoile 2 et rendez-vous invisible. Faites face au Bob-omb rose et effectuez un saut arrière pour atterrir dans la cage où est l'étoile.

Étoile 5

Personnage requis : LUIGI



Niveau d'eau haut. Trouvez les 8 pièce rouges. Nagez vers la grille, franchissez-la et traversez le tunnel jusqu'à la ville sous-marine. Actionnez le diamant au fond pour faire baisser le niveau d'eau. Les pièces sont dans les briques sur les toits des maisons.

Étoile 6

Personnage requis : LUIGI

Niveau d'eau haut. Commencez par faire baisser le niveau d'eau dans la ville sous-marine. Frappez le bloc « ? » pour devenir invisible puis traversez la grille pour prendre l'étoile.

Étoile 7

Personnage requis : MARIO

Niveau d'eau haut. Trouvez 5 étoiles d'argent. Flottez pour atteindre la première, puis nagez pour les trois suivantes. Abaissez le niveau d'eau et brisez un bloc de brique pour la dernière. Faites remonter l'eau et flottez vers l'étoile 7.

Étoile 8

Personnage requis : LUIGI

Niveau d'eau bas. Ramassez 100 pièces. Brisez les briques, éliminez vos ennemis et frappez les blocs « ! ». L'interrupteur bleu libère 6 pièces bleues. Élevez le niveau d'eau de deux crans et raflez les pièces restantes.

COURSE Nº 12
TROP HAUTE MONTAGNE

L'accès se trouve dans la galerie de tableaux au 1er étage.

ÉTOILES REQUISES 31

Étoile 1

Personnage requis : AUCUN

L'étoile se trouve en haut de la montagne, il suffit d'y grimper.

Étoile 2

Personnage requis : YOSHI

Grimpez à l'arbre près du départ pour faire apparaître le hibou. Il vous emmène au sommet de la montagne. Attrapez le singe, libérez-le et suivez-le : il vous conduit à l'étoile.

Étoile 3

Personnage requis : LUIGI

Trouvez les 8 pièces rouges. Quatre sont sur les champignons et les quatre autres sont sur les corniches qui surplombent le secteur des taupes.

Étoile 4

Personnage requis : AUCUN

Utilisez le hibou pour atteindre la corniche où un nuage souffle. Rejoignez le groupe de pièces non loin. Dans le mur s'ouvre un passage secret qui mène à un toboggan. Empruntez-le : en bas se trouve l'étoile.

Étoile 5

Personnage requis : AUCUN

Utilisez de nouveau le hibou. Surveillez l'écran du bas et dès que la tête de votre personnage se superpose à l'étoile, lâchez le hibou pour atterrir près de cette dernière.

Étoile 6

Personnage requis : MARIO

Utilisez le hibou pour gagner le sommet de la montagne. Frappez le bloc « ? » puis envolez-vous pour atterrir au centre des cercles de pièces. Une fois les pièces centrales ramassées (il y en a 5), à vous l'étoile.

Étoile 7

Personnage requis : WARIO

Utilisez le hibou pour atterrir sur le pont de pierre près du sommet. De là, rejoignez la corniche à flanc de montagne. Entrez dans la caverne et frappez le bloc gris pour obtenir l'étoile.

Étoile 8

Personnage requis : MARIO

Ramassez 100 pièces. Il y en a une soixantaine à collecter le long de la montagne, en tuant les ennemis, en ramassant les pièces rouges et en fouillant un peu. Vous obtenez les autres en volant jusqu'au sommet de la montagne.

COURSE Nº 13
ÎLE GRANDS-PETITS

Passez la porte de gauche en arrivant dans la galerie de tableaux au 1er étage.

ÉTOILES REQUISES 31

Étoile 1

Personnages conseillés : TOUS SAUF YOSHI

Entrez par le tableau de gauche (monde lilliputien). Sautez d'île en île et entrez dans le tuyau. Vous devez éliminer cinq plantes piranhas pour gagner l'étoile.

Étoile 2

Personnage requis : AUCUN

Entrez par le tableau de gauche. Allez jusqu'au premier arbre. D'un saut arrière, atterrissez sur la falaise. Entrez dans le tuyau sur la gauche, puis grimpez jusqu'au bloc « ! » qui contient l'étoile.

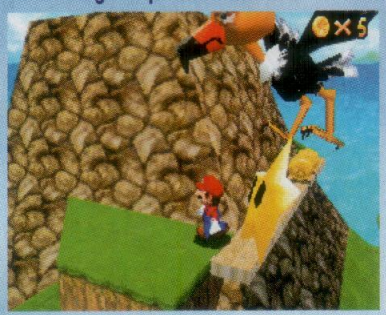
Étoile 3

Personnage requis : MARIO

Entrez par le tableau de gauche. Empruntez le tuyau évoqué plus haut pour l'étoile 2. En sortant, longez la falaise puis remportez la course contre Koopa-Rapido pour obtenir l'étoile.

Étoile 4

Personnage requis : AUCUN



Entrez par le tableau de gauche. Touchez l'étoile du condor, près du pont de bois, peu après le tuyau qui mène à l'étoile 2. Revenez à l'arbre et gagnez l'île suivante. Un interrupteur vous permet d'atteindre l'étoile convoitée.

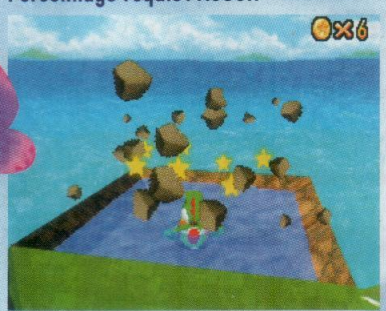
Étoile 5

Personnage requis : AUCUN

Entrez par le tableau de droite (monde géant). Allez sur la plage de sable, prenez la carapace du Koopa puis gravissez la colline à droite. Entrez dans la caverne après le pont de bois et emparez-vous des 8 pièces rouges qui reposent là.

Étoile 6

Personnage requis : AUCUN



Entrez par le tableau de gauche. En haut de l'île, videz l'étang avec une attaque Rodéo. Retour dans le monde où vous êtes en taille réduite, passez par le trou. Gagnez l'étoile en sautant trois fois sur la tête de Wiggler.

Étoile 7

Personnage conseillés : TOUS SAUF WARIO

Entrez par le tableau de droite. Pénétrez dans la caverne qui contient les pièces rouges et actionnez l'interrupteur. Effectuez un saut arrière pour agripper le grillage au-dessus de vous et récupérer ainsi l'étoile.

Étoile 8

Personnage conseillés : TOUS SAUF WARIO

Entrez par le tableau de droite. Prenez les pièces rouges et actionnez l'interrupteur bleu. Sortez, prenez toutes les pièces et éliminez tous les ennemis, le Koopa donnant une pièce bleue. Dans le monde où vous avez votre taille normale, prenez toutes les pièces et empruntez le tuyau qui mène au plantes piranhas pour compléter les 100 pièces.

COURSE N° 14
HORLOGE TIC-TAC

L'accès se trouve dans la salle de l'horloge au 2e étage.

ÉTOILES REQUISES 50

Étoile 1

Personnage requis : LUIGI

Entrez dans le niveau quand l'aiguille des minutes est sur le 12, ce qui arrête le temps. grimpez en haut de la perche, sautez sur les plates-formes à droite, jusqu'au grillage. Prenez la fleur dans le bloc « ? », et une fois invisible, passez à travers le sol. Sautez vers le mur pour atterrir dans la cage.

Étoile 2

Personnage requis : AUCUN

Arrêtez le temps comme précédemment. Montez sur la plate-forme au-dessus de la perche et actionnez l'interrupteur étoilé. Courez vite de l'autre côté et sautez pour récupérer l'étoile.

Étoile 3

Personnage requis : LUIGI

Une fois le temps arrêté, allez jusqu'à l'aire grillagée avec la grande aiguille. À la base de l'aiguille, faites un saut arrière puis flottez jusqu'à l'étoile.

Étoile 4

Personnage requis : MARIO

Une fois le temps arrêté, rendez-vous tout en haut du niveau, près de la petite aiguille. Frappez le bloc « ? », prenez la fleur et flottez vers l'étoile.

Étoile 5

Personnage requis : WARIO

Une fois le temps arrêté, entrez dans l'aire grillagée où se trouve le bloc « ? ». Poursuivez l'ascension jusqu'au bloc gris et frappez-le pour entrer dans la cage qui contient l'étoile.

Étoile 6

Personnage requis : AUCUN

Arrêtez le temps puis grimpez sur les plates-formes proches du bloc jaune du début pour prendre les 8 pièces rouges.

Étoile 7

Personnage requis : AUCUN

Une fois le temps arrêté, attendez au début du niveau que les 5 étoiles d'argent tombent. Collectez-les : l'étoile apparaît sur les plates-formes au-dessus de la perche.

Étoile 8

Personnage requis : AUCUN

Une fois le temps arrêté, ramassez 100 pièces. Commencez par les pièces rouges, puis escaladez le niveau tout en éliminant les ennemis et en frappant les blocs « ! ». N'oubliez pas l'interrupteur bleu qui procure 35 pièces.

COURSE N° 15
COURSE ARC-EN-CIEL

Entrez dans l'alcôve de droite dans la salle de l'horloge.

ÉTOILES REQUISES 50

Étoile 1

Personnage requis : AUCUN

Faites demi-tour, et sautez vers la perche. Grimpez, allez de l'autre côté des plates-formes circulaires et sautez sur le premier tapis puis celui de gauche. Arrivé au navire, attrapez la casquette de Wario, devenez métallique et prenez l'étoile sur la proue.

Étoile 2

Personnage requis : MARIO

Empruntez le même chemin que pour l'étoile 1. Arrivé aux deux tapis, prenez celui de droite. Une fois à la maison, frappez le bloc « ? » et flottez pour atteindre l'étoile sur le toit.

Étoile 3

Personnage requis : AUCUN

Trouvez les 8 pièces rouges. Prenez le premier tapis, puis sautez de l'autre côté des plates-formes circulaires. Vous êtes devant un labyrinthe dans lequel se trouvent les pièces.

Étoile 4

Personnage requis : AUCUN

Sautez sur la perche, comme pour l'étoile 1, mais cette fois-ci descendez et continuez sur la série de plates-formes. Poursuivez jusqu'à à une pente pourvue de blocs marron, escaladez-la et continuez tout droit : l'étoile est toute proche.

Étoile 5

Personnage requis : AUCUN

Sur la route de l'étoile 4, arrivé à la pente aux blocs marron, continuez par les plates-formes. Actionnez l'interrupteur un peu plus loin et escaladez les plates-formes jusqu'à l'étoile.

Étoile 6

Personnage requis : MARIO

Allez à l'interrupteur bleu près des pièces rouges. Enchaînez les sauts sur les murs pour atteindre un Bob-omb rose qui ouvre les canons. Sur le navire, entrez dans le canon, visez l'anneau arc-en-ciel au-dessus du mât et tirez. L'étoile est dans le bloc « ! ».

Étoile 7

Personnage requis : MARIO

Dans la maison décrite pour l'étoile 2, sortez par l'escalier et actionnez l'interrupteur étoilé. Revenez vite vous transformer en Mario Ballon. L'étoile est sur le toit.

Étoile 8

Personnage requis : MARIO

Ramassez 100 pièces. Les pièces rouges et les 6 pièces bleues obtenues grâce à l'interrupteur bleu en constituent une grande partie, les autres sont disséminées un peu partout dans le niveau.

Les étoiles secrètes

Étoile secrète 1

ÉTOILES REQUISES 1

Rendez-vous dans la salle où vous pouvez changer de personnage. Sautez à travers le vitrail de droite qui représente la Princesse. Dévalez le toboggan pour obtenir une étoile dans le bloc «!» jaune tout en bas.

Étoile secrète 2

ÉTOILES REQUISES 1

Retournez au toboggan et effectuez la descente en moins de 21 secondes pour gagner une nouvelle étoile.

Étoile secrète 3

ÉTOILES REQUISES 1

Rendez-vous dans la salle de jeu de la Princesse. Sautez à travers le tableau qui représente les îles du Soleil. Collectez les 5 étoiles d'argent disséminées dans la zone pour obtenir l'étoile secrète.

Étoile secrète 4

ÉTOILES REQUISES 3

Dans la salle du tableau qui mène à la course n°3, effectuez un triple bond pour atteindre l'alcôve en haut à gauche de la porte d'entrée. Elle mène à un aquarium. Prenez les 8 pièces rouges qui s'y trouvent pour faire apparaître l'étoile secrète.

Étoile secrète 5

ÉTOILES REQUISES 8

Personnage requis : MARIO

Dans le niveau Bataille de Goomboss, grimpez la passerelle en pente, en bas à droite sur le plan. Continuez et appuyez sur l'interrupteur étoilé. Foncez alors jusqu'à la cage sur la gauche et enchaînez saut mural sur saut mural pour escalader la cage et prendre l'étoile avant qu'elle ne disparaisse.

Étoile secrète 6

ÉTOILES REQUISES 8

Personnage requis : MARIO

Descendez dans la cour intérieure du château, où traînent tout un tas de Boo. Éliminez-les tous pour récupérer 8 pièces rouges, ce qui débloque l'étoile.

Étoile secrète 7

ÉTOILES REQUISES 8

Personnage requis : MARIO

Dans la cour intérieure du château, cassez les briques rouges pour dégager un trou. Sautez dedans et récupérez les 5 étoiles d'argent du niveau Le secret du fort. Deux sont gardées par des Goomba, deux sont dans des briques rouges et la dernière est gardée par le monstre au centre.

Étoile secrète 8

ÉTOILES REQUISES 12

Personnage requis : YOSHI

Récupérez les 8 pièces rouges du niveau Bowser des ténèbres. Cinq d'entre elles sont bien visibles sur le chemin. Appuyez sur l'interrupteur près du premier lanceur de flammes et revenez au début du niveau pour obtenir la sixième. Pour la septième, suivez l'étroit passage en contrebas de la plate-forme qui précède celles qui sont à bascule. La dernière est au bout de la série de plates-formes, juste au-dessus de celles qui sont à bascule.

Étoile secrète 9

ÉTOILES REQUISES 12

Personnage requis : YOSHI

À la fin du niveau Bowser des ténèbres, appuyez sur l'interrupteur étoilé. Retournez rapidement au bout des plates-formes situées au-dessus de celles qui sont à bascule, pour obtenir l'étoile secrète.

Étoile secrète 10

ÉTOILES REQUISES 14

Personnage requis : MARIO

Lorsque vous totalisez 14 étoiles, une lumière apparaît dans le hall d'entrée. Avec le bouton caméra, regardez en hauteur pour être transporté dans un niveau aérien. Attrapez en planant les 8 pièces rouges de ce niveau pour faire apparaître l'étoile secrète.

Étoile secrète 11

ÉTOILES REQUISES 15

Personnage requis : LUIGI

Dans la course n° 5, entrez dans le portrait de Luigi. Traversez les deux premières salles et prenez la fleur dans le bloc « ? » pour vous rendre invisible. Retournez dans la salle où trône le portrait du roi Boo, et sautez à travers l'image pour obtenir l'étoile.

Étoile secrète 12

ÉTOILES REQUISES 15

Personnage requis : MARIO

Dans la course n° 6, allez au lac où barbote le dinosaure. Montez sur sa tête et dirigez-le vers la bande de terre où se trouve la double porte. Entrez et sautez dans le puits au fond du couloir pour accéder au niveau Derrière la cascade. Remontez ensuite la rivière jusqu'au bloc « ? ». Prenez la fleur et flottez jusqu'à l'étoile loin au-dessus de vous.

Étoile secrète 13

ÉTOILES REQUISES 20

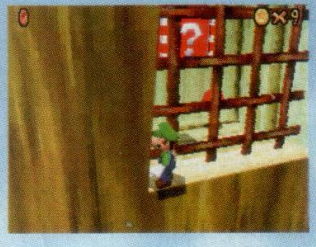
Discutez avec le Toad qui garde l'entrée de la course n° 6, il vous donne une étoile secrète si vous possédez déjà 20 étoiles.

Étoile secrète 14

ÉTOILES REQUISES 31

Personnage requis : WARIO

Trouvez les 8 pièces rouges dans le niveau Bataille de Goomboss. Le Bob-omb, près du gros tronc d'arbre en bas à droite, vous indique où elles se trouvent. L'une est enfermée dans le bloc de briques grises près du Goomba qui porte la casquette de Wario. Une autre est située après les plates-formes en losange, transformez-vous en Mario Ballon pour flotter jusqu'à elle. Une autre est sous la grille et la dernière dans le gros tronc près du Bob-omb. L'acquérir nécessite la casquette de Luigi et d'effectuer un saut périlleux arrière dans le tronc tout en étant invisible.

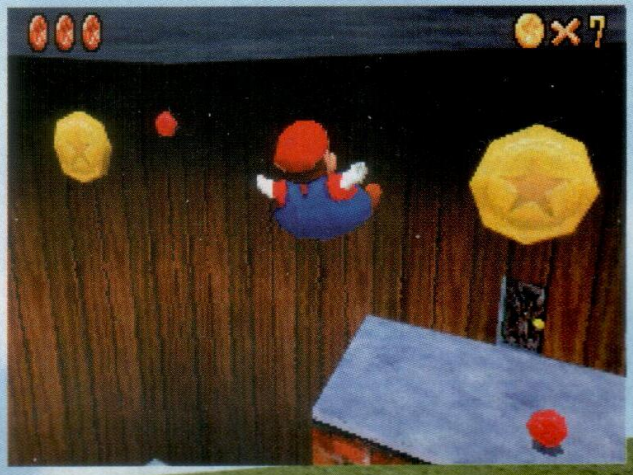


Étoile secrète 15

ÉTOILES REQUISES 31

Personnage requis : WARIO

Trouvez les 8 pièces rouges du niveau Bataille du roi Boo. La première est dans l'alcôve du fond au départ. Deux sont dans la deuxième salle, deux dans la troisième, mais il faut être en Mario Ballon. Dans la quatrième salle, atteignez les deux suivantes grâce aux plates-formes mouvantes. Prenez la casquette de Wario et cassez le bloc de briques grises de la dernière salle pour obtenir la huitième pièce.



Étoile secrète 16

ÉTOILES REQUISES 31

Personnage requis : WARIO

Trouvez les 8 pièces rouges dans Derrière la cascade. Les deux premières sont dans l'alcôve où se trouve le Bob-omb, deux autres sur la dernière plate-forme. Prenez la casquette de Wario et frappez le bloc « ? » pour adopter la forme métallique de Wario. Plongez sous l'eau pour trouver les quatre dernières pièces et l'étoile.

Étoile secrète 17

ÉTOILES REQUISES 31

Personnage requis : WARIO

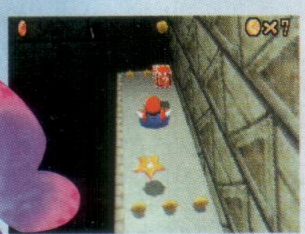
Allez dans les douves et cassez le bloc de briques grises. Entrez dans le trou pour accéder au Secret des douves. Trouvez les 8 pièces rouges. Quatre sont près du départ, sur les corniches dans la grande pente. Les quatre autres sont au niveau des plates-formes proche de la fin.

Étoile secrète 18

ÉTOILES REQUISES 31

Personnage requis : WARIO

Une fois dans le niveau Le secret des douves, allez jusqu'à la casquette de Mario, prenez-la et revenez au pied de la pente. Prenez la fleur dans le bloc « ? » et flottez le long du mur jusqu'à une plate-forme. Appuyez sur l'interrupteur étoilé, reprenez une fleur et flottez en suivant les pièces jusqu'à l'étoile secrète.



Étoile secrète 19

ÉTOILES REQUISES 31

Personnage requis : MARIO

Dans le niveau Bowser des laves, trouvez les 8 pièces rouges. La plupart se trouvent sur le chemin. Les autres se trouvent : l'une en haut de la première pente grillagée, l'autre dans la cage du deuxième mât du niveau, une troisième au même endroit. Il faut sauter en contrebas pour l'avoir. Vous devez attendre la dernière en haut de la troisième pente grillagée.

Étoile secrète 20

ÉTOILES REQUISES 31

Personnage requis : MARIO

Dans Bowser des laves, dépassez la deuxième grande plate-forme qui monte et descend dans la lave, puis le mât qui suit et sautez de mur en mur pour vous élever juste au-dessus de ceux-ci. Marchez sur l'interrupteur étoilé et revenez rapidement sur vos pas jusqu'à la grande plate-forme : l'étoile secrète se trouve au-delà.

Étoile secrète 21

ÉTOILES REQUISES 31

Personnage requis : LUIGI

Dans la salle du tableau, au Royaume des neiges, prenez une fleur pour vous rendre invisible et entrez dans le miroir. Ouvrez la porte du fond pour accéder à une nouvelle étoile.

Étoile secrète 22

ÉTOILES REQUISES 31

Personnage requis : LUIGI

Trouvez les 8 pièces rouges dans le niveau Défi de Givros. Elles sont toutes sur le chemin sauf deux. Au dernier bloc « ? », rendez-vous invisible et redescendez prendre la pièce derrière des grilles. Prenez ensuite la casquette de Mario et allez au bloc « ? » pour flotter jusqu'à une grande plate-forme circulaire où gît la dernière pièce.

Étoile secrète 23

ÉTOILES REQUISES 31

Personnage requis : LUIGI

Dans Défi de Givros, prenez la casquette de Wario et au bloc « ? » suivant, adoptez la forme métallique de Wario. Allez à gauche, le long de l'étroit passage puis frappez le bloc gris pour obtenir l'étoile.

Étoile secrète 24

ÉTOILES REQUISES 40

Un Toad se balade dans la galerie circulaire de tableaux où se trouve celui du monde Trempé-séché. Parlez-lui pour qu'il vous donne l'étoile secrète.

Étoile secrète 25

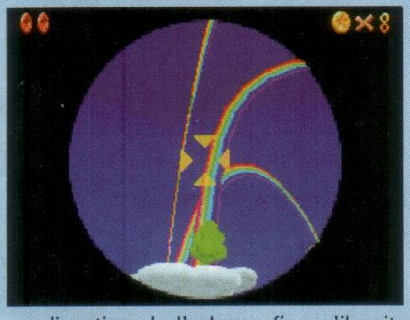
ÉTOILES REQUISES 50

Personnage requis : MARIO

Trouvez les 8 pièces rouges dans Par-delà l'arc-en-ciel. Elles sont sur les nuages, sauf une qui est sous l'un d'eux, sur une liane. Il faut utiliser le canon puis voler jusqu'à elle.

Étoile secrète 26

ÉTOILES REQUISES 50



Personnage requis : MARIO

Dans Par-delà l'arc-en-ciel, volez jusqu'au nuage sur lequel se trouve la casquette de Wario. Prenez-la et entrez dans le canon. Visez en direction de l'arbre, afin qu'il soit entre la mire et le bas du viseur, et tirez. Wario agrippe alors l'arbre. Descendez, brisez les briques noires et prenez l'étoile.

Étoile secrète 27

ÉTOILES REQUISES 60

Dans la salle de l'horloge, discutez avec le Toad qui attend sur la droite : il vous fournit l'étoile secrète.

Étoile secrète 28

ÉTOILES REQUISES 80

Personnage requis : MARIO

Trouvez les 8 pièces rouges dans Bowser des cieux. Elles sont toutes sur le chemin, sauf une en contrebas de la seconde plate-forme qui bascule. Et une autre sur une plate-forme en contrebas de l'escalier qui mène au tube de Bowser.

Étoile secrète 29

ÉTOILES REQUISES 80

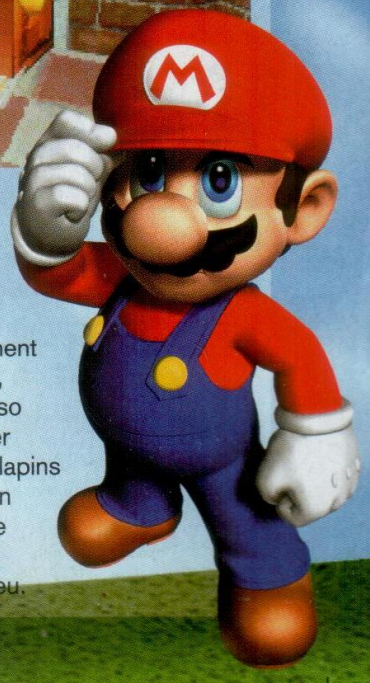
Personnage requis : MARIO

Après la première plate-forme rotative, évitez celle à bascule et sautez en contrebas. Au fond, actionnez l'interrupteur étoilé et revenez vite chercher l'étoile sur la plate-forme en rotation.

Étoile secrète 30

ÉTOILES REQUISES 50

À partir d'un moment, certains lapins du jeu deviennent blancs. Il y en a huit à trouver : trois pour Mario, un pour Luigi, deux pour Wario et deux pour Yoshi. Mais ces lapins apparaissent aléatoirement lorsque vous récupérez une étoile, déjà obtenue ou non, avec un perso donné. Il faut alors pour les trouver refaire tous les emplacements de lapins de ce personnage. Le dernier lapin blanc vous remet la clé de la porte à droite de celle de Wario. Vous y trouvez l'ultime étoile secrète du jeu.



À bientôt !

Si votre magazine se termine, l'aventure DS, elle, ne fait que commencer. Plus de 120 jeux sont en développement, de nouvelles applications vont être dévoilées prochainement et, surtout, début mai, une naissance marquera à jamais l'histoire du jeu vidéo : celle de Mario bébé dans *Yoshi Touch & Go* !

Écrivez-nous

Dessins, questions, avis, coups de gueule… N'hésitez pas à nous écrire.

Future France - *Nintendo DS, Le Magazine Officiel* - 101-109, rue Jean-Jaurès 92 300 Levallois-Perret ou par e-mail : lecteurs.ds@futurenet.fr

« ...toi seul connais ton vrai potentiel ! »

BATEN KAITOS™

Les ailes éternelles et l'océan perdu

LE CARD-RPG DE VOS RÊVES

exclusif sur NINTENDO GAMECUBE

namco®

12+ www.pegi.info

alerte orange

BATEN KAITOS™ Les ailes éternelles et l'océan perdu & © 2003 NAMCO LTD., TOUS DROITS RESERVES.

Pas touche !

On vous l'a dit et répété : Ne te mets pas les doigts dans le nez, « ne pas toucher » la peinture fraîche, ne te touche pas les boutons, ne touche pas la nourriture... Pas le droit de toucher. Nous ne sommes pas d'accord. Pourquoi devrait-on s'empêcher de toucher ?

Que diriez-vous de pouvoir toucher les jeux auxquels vous jouez ? Que diriez-vous si vous pouviez tirer sur quelque chose ou le faire sauter uniquement en le touchant ? Laissez-vous tenter, toucher le jeu c'est prendre le contrôle. Le contrôle le plus précis qui soit. Une bonne touche et vous êtes le maître du monde. Une mauvaise touche et vous êtes grillé. Oubliez tout ce que l'on vous a dit et répétez après nous : toucher, c'est bon. Toucher, c'est bon.

Toucher, c'est bon.

NINTENDO DS™

Découvrez une nouvelle façon de jouer.

écran tactile – pictochat – reconnaissance vocale – multijoueurs sans fil

TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. TM, ® ET LE LOGO NINTENDO DS SONT DES MARQUES DE NINTENDO. © 2005 NINTENDO.